Sólo para maestros del juego






SECRETOS Y ESTRATEGIAS PARA GANAR

# LOS INCREÍBLES SECRETOS DE LA SUPER NINTENDO

J. DOUGLAS ARNOLD



Título original:
*Awesome Super Nintendo Secrets*

Traducción:
José María García Grimalt

1.ª edición: abril 1994



Printed in Spain
ISBN: 84-406-4446-9
Depósito legal: B. 10.544-1994

Impreso por PURESA, S.A.
Girona, 139 - 08203 Sabadell

Realización de cubierta:
Jordi Vallhonesta

# LOS INCREÍBLES SECRETOS DE LA SUPER NINTENDO

# AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias muy especialmente a mi madre, Joan, que ha sido para mí una guía a seguir, me ha apoyado y animado a continuar con mi trabajo, me ha dado amor, amistad e inspiración.

Gracias también a Joe Harabin por su ayuda, de la que no hubiéramos podido prescindir, en lo referente a la distribución del libro. Si ahora tienes un ejemplar entre tus manos, es gracias a su esfuerzo. Mi agradecimiento a los «campeones» de estos juegos que me ayudaron a encontrar las claves estratégicas y los secretos que llenan estas páginas. Me refiero a Paz Derham, Gregg Abbott, Joey Echeverri, Clint Crabtree, Josh Arlidge, Damon Dykstra y Darin Kuethe.

También quiero hacer mención de Larry Antonio, Adam Dotson, Gavin Campbell, Steve «Smike» Henke, Ewok, Amy y Lolita, de Toys 'N' Joys, Scott, de JR's Music, Chris & Matthew Arnold, Jamie Sears, Jack & Val & Tera & Kyle, Craig Hill, Doug Hooker, Damon & Yvonne, Paul Babel, Mike Boland, Gary Clisby, Darin Kleim, Ruth Ko, Mike McKenna, Michael McKenna, Barbara & Stan, Fran y Don, Helen y Rob, Joanie y Mac, Dan & Naomi Malone, Mark y Judy Ellman y Linda & Bill Pierce. ¡Muchas gracias por todo!

Mis saludos a los chicos de Missouri, Granny & Granpa y a The Henke Family.

Muchas gracias también a Richard Fields por sus «increíbles» portadas.

Gracias a todas las empresas de juegos que me han ayudado a conseguir que este libro fuera completo y estuviera actualizado: Absolute, Acclaim/Flying Edge/LJN, Capcom, Data East, HAL America, Hudson Soft, Interplay Productions, Irem, Konami, Sony Imagesoft, Sunsoft, Tradewest.

# SUMARIO

**Algo más que secretos para...**



**¡Secretos increíbles!**

# INTRODUCCIÓN

El «cerebro de la bestia» de Nintendo utiliza un microprocesador de 16 bits con un juego de instrucciones propio para cada tarea. Quiere ello decir que si bien hay otras máquinas con microprocesadores de 16 bit, con un chip estándar, la búsqueda de instrucciones entre un amplísimo abanico de posibilidades, muchas de ellas inútiles para el juego, ralentizan enormemente la acción.

¡El microprocesador de la Super Nintendo es único!

No obstante, la superioridad de esta consola no viene dada por el microprocesador central (la CPU de la máquina); sino que, además, cuenta con otros cuatro microprocesadores independientes para realizar las funciones relativas a vídeo y audio.

¡Los efectos de imagen y sonido son sorprendentes!

Y no es publicidad gratuita... La resolución de los gráficos, para los entendidos, viene definida por el número de pixels que aparecen al mismo tiempo en la pantalla. Pues bien, la Super Nintendo tiene una resolución de 512 × 488 pixels; a los que hay que sumar una paleta gráfica de 32.786 colores. Si a esta resolución le añadimos cuatro fondos distintos, con un scroll rapidísimo, se crea una gran sensación de profundidad, incrementada por una gran variedad de formas. A este realismo, hay que agregar un último dato técnico: 128 objetos móviles *(sprites)* que pueden moverse a la vez por la pantalla.

¡Y qué me decís del sonido! Los chips diseñados por Sony, proporcionan las mismas señales sonoras que un compact disc, a través de sus ocho canales estéreo.

Tan importante como todo esto es el mando de control. Aparte del clásico cursor y disparadores, la Super Nintendo incluye dos teclas adicionales que permiten toda una serie de acciones; como por ejemplo activar menús, movimientos, definición de perspectiva y muchísimas cosas más.

¡El mando de control multifunción con el que todos hemos soñado!

Y los accesorios son «super-innovadores». Nintendo ha diseñado un espectacular bazooka exclusivo para esta consola; un bazooka inalámbrico que funciona por infrarrojos y con el que se juega hasta a seis metros de distancia del televisor.

Lo más reciente es el periférico CD-ROM de tecnología digital, que lleva las prestaciones de la Super Nintendo hasta límites inimaginables: miles de megas contenidos en un único cartucho, incluyendo efectos, voces y sonido digitalizado real.

¡El máximo realismo en tu millonésima quinta invasión alienígena!

Y lo mejor de todo son los juegos. Todas las empresas dedicadas a videojuegos para consolas y arcades de salón recreativo se han volcado de lleno con la Super Nintendo. Street Fighter II ha superado todas las expectativas, convirtiéndose en el segundo videojuego de Nintendo que se pasa al cine. La fiebre del videojuego ha llevado a Jean Claude Van Damme a convertirse en Ken, el protagonista de esta aventura.

¡Los juegos hay que verlos para creerlos!

Si eres uno de los afortunados poseedores de esta fabulosa «super-consola», habrás visto que no es fácil acabar con los «super-juegos» de su extenso catálogo. Es lógico, necesitas una ayuda. Puedes decantarte por los muchos libros que ofertan soluciones y trucos, de los cuales la mayoría sólo se limitarán a explicarte cuatro truquitos y la sinopsis del juego; ¡pero ninguno te explicará cómo terminar tu aventura favorita!

Prescinde de estas ofertas engañosas. Un experto como tú debe terminar en una colección como la presente. Necesitas de un libro que lo cuente todo, que se vuelva tan imprescindible como tu consola. Lo que tú buscas es terminar, de una vez por todas, con tus enemigos en la pantalla. Y eso sólo lo encontrarás en un libro tan significativo como su título.

¡Los increíbles secretos de la Super Nintendo!

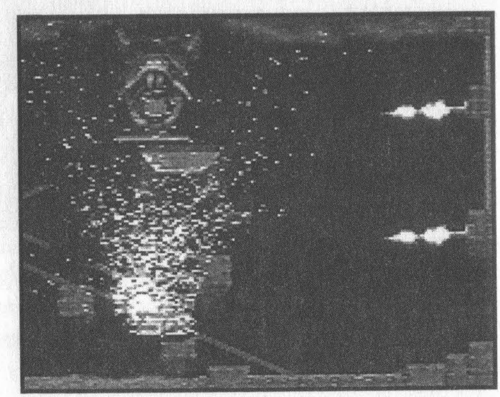
CARLOS MESA



# LEMMINGS

## DE SUNSOFT

### Introducción



*¡Si no puedes salvarlos, siempre queda la opción de acabar con los Lemmings por medio de una explosión nuclear!*

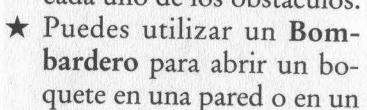
Los Lemmings no son las criaturas más inteligentes de las que habitan en las consolas Nintendo. Tienen tendencia a seguirse mutuamente a donde sea, aunque sea necesario saltar por un precipicio. Son demasiado simpáticos para ignorarlos, ¡no tienes más remedio que salvarlos! En cada nivel, tendrás que desarrollar las habilidades innatas de los Lemmings, como trepar, bombardear, excavar, bloquear y construir. Has de conseguir llevar por lo menos el mínimo exigido de Lemmings desde la trampilla, que marca el principio del nivel, hasta la salida. Un límite de tiempo y algunos obstáculos mortales tratarán de mantenerte alejado del final del juego, pero si explotas las habilidades que les has enseñado a los Lemmings adecuadamente, y aprovechas a fondo tus reflejos, podrás conseguirlo. **Ciento veinticinco niveles** y un nivel de dificultad que aumenta progresivamente (como tu frustración), te procurarán días, semanas, y probablemente meses llenos de diversión. Lemmings incorpora una opción para que puedan participar dos jugadores simultáneamente y un sistema de códigos de acceso.

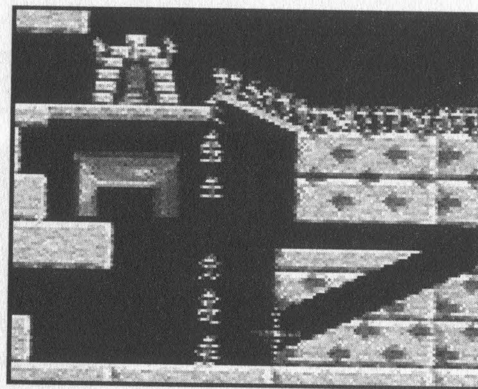
### Estrategias increíbles

★ A causa de la gran cantidad de niveles, y de la complejidad de muchos de ellos, no disponemos de espacio suficiente para explicar cómo completar cada uno de ellos; el juego entero ocuparía todo el libro. Así que os explicaré unas cuantas técnicas y cómo completar los últimos cinco niveles de la fase Sunsoft.

★ En el primer nivel podrás enseñarles a los Lemmings a desarrollar más **«habilidades»** de las necesarias para terminar el resto del juego. La dificultad va en aumento al avanzar hacia los niveles más duros (Taxing, Mayhem y Sunsoft), en los que sólo dispondrás de un número mínimo

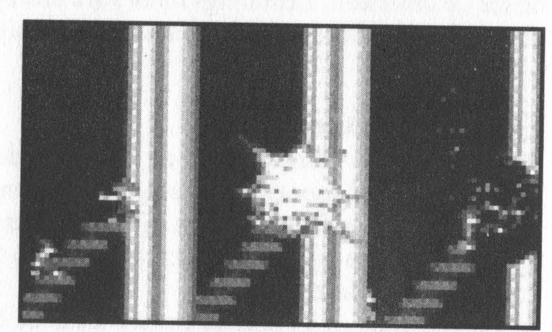
de habilidades para salvar a un número mínimo de Lemmings. Es evidente el inconveniente que esto representa, pero por otra parte existe la ventaja de que puedes estudiar a fondo las habilidades que puedes utilizar, y a través de un proceso de eliminación decidir cuáles son necesarias para evitar o destruir cada uno de los obstáculos.





*En algunas ocasiones, la falta de un Constructor puede representar la diferencia entre el éxito y el fracaso.*

★ Puedes utilizar un **Bombardero** para abrir un boquete en una pared o en un suelo de poco grosor; pero en muchos casos, este artificiero tendrá que operar en un punto específico, lo que resulta difícil porque los Lemmings siguen caminando durante la cuenta atrás hasta que se produce la explosión. Si tienes **Obstructores** de sobra, y por lo general los tendrás, haz que uno de ellos se detenga cuando llegue a la puerta o a la pared que hay que volar, y luego conviértelo en un Bombardero. En algunas paredes te verás obligado a utilizar más de un Bombardero para abrirte camino. Si has de utilizar los Bombarderos teniendo en cuenta el tiempo que ha de pasar antes de que la explosión se produzca en un sitio determinado, mantén el cursor fijo en el sitio donde hayas convertido al Lemming en Bombardero, y si no ha llegado o ha pasado de largo del punto donde debe producirse la explosión, puedes corregirlo fácilmente desplazando el cursor hacia la derecha o hacia la izquierda, según convenga, cuando lo intentes con otro Lemming.

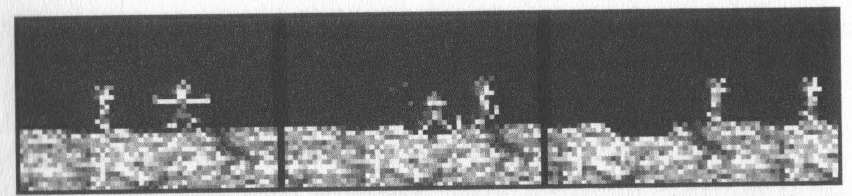


*Puedes derribar las paredes utilizando Bombarderos, si previamente los has convertido en Obstructores.*

★ En algunos niveles necesitarás un **Obstructor**, aunque también es necesario que salves el 100 % de los Lemmings para completar un determinado nivel. El truco consiste en **salvar al Obstructor** utilizando un **Minero** que esté al lado de aquél. El Minero excavará en el terreno que hay bajo el Obstructor, con lo que éste caerá y empezará a andar de nuevo.





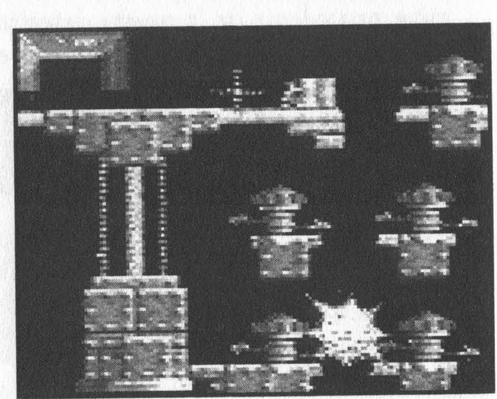


*Pon un Minero a excavar bajo los pies de un Obstructor para evitar que éste se quede atrás, e inmediatamente conviértelo en Perforador antes de que llegue a una profundidad excesiva.*

★ ¡Haz una **pausa** con frecuencia! Tendrás que usar la pausa cada vez con mayor frecuencia a medida que aumente el grado de dificultad, para que puedas adelantarte a la acción de los Lemmings.

★ **Los cinco niveles de la fase Sunsoft** son los últimos en esta versión de los Lemmings. Son también, con diferencia, los cinco niveles más difíciles de todo el juego. Estudiando mis indicaciones, conseguirás comprender mejor cómo terminar los niveles anteriores a éstos. Puedes utilizar los códigos de acceso que verás al final de este capítulo para llegar al primer nivel de Sunsoft. Cuando hayas completado el último nivel, verás una corta secuencia de animación, lo que también ocurrirá cada vez que concluyas el último nivel de cada una de las otras fases.

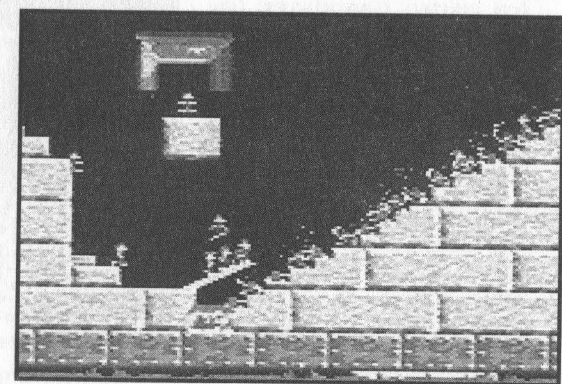
★ NIVEL 1 DE SUNSOFT: Sólo puedes salvar uno de los cuatro Lemmings; los demás, perecerán. Los tres primeros deben colocar bombas dentro de los tres agujeros para que el cuarto Lemming pueda planear hasta el suelo utilizando un paraguas. El cálculo del momento idóneo para iniciar la cuenta atrás de cada uno de los tres Bombarderos es lo más difícil de todo el nivel. Empieza por convertir el primer Lemming



*Es de gran importancia calcular bien el momento en que debe explotar el tercer Lemming; exactamente, un segundo antes de que llegue al suelo.*

en Escalador en el mismo instante en que llegue al suelo; luego, pulsa la tecla de pausa y coloca el cursor sobre el quinto pivote del suelo, habiendo seleccionado antes la opción de Bombardero. Cuando el primer Lemming pise este quinto pivote, conviértelo en Bombardero. En cuanto aparezca, convierte el segundo Lemming en Escalador y luego en Bombardero cuando se halle a mitad de la distancia entre el sexto y el séptimo pivote. El tercer Lemming es el más difícil. Conviértelo en Escalador cuando aparezca, y después en Bombardero cuando esté directamente encima del segundo pivote, contando por la derecha; si das la señal prematuramente, el Lemming explotará antes de tocar el tercer piso, pero si te retrasas morirá aplastado contra el suelo. Lo que debes lograr es que estalle en el aire cuando esté lo bastante cerca para destruir este piso. Luego, convierte al cuarto Lemming en un Escalador y, más tarde, en un Paracaidista.

★ **NIVEL 2 DE SUNSOFT:** La cosa se pone más difícil... En este nivel, debes convertir a cada Lemming que salga por la puerta trasera de la derecha en Minero, para formar con ellos una pendiente. En el preciso momento en que se inicie este nivel, fija la velocidad en 80. Al primer Lemming que salga por la puerta trasera derecha, lo convertirás en Minero cuando llegue al lado derecho del saliente, para que excave en vertical por el mismo borde de la pared. Si se acerca demasiado al saliente por la izquierda, el Lemming caerá desde la puerta y morirá. No obstante, necesitas que este Lemming excave por el borde izquierdo de la pared de abajo para que el Lemming procedente de la puerta trasera izquierda pueda ir hacia la derecha. En el momento que el segundo Lemming procedente de la puerta derecha camine sobre el Lemming que está excavando, conviértelo también en un Minero. Debes conseguir que este agujero mirando hacia abajo conecte con el agujero del primer Minero, pero lo más hacia la derecha que sea posible para que no te quedes sin Lemmings. Sigue transformando a los sucesivos Lemmings que aparezcan por la derecha en Mineros uno al lado del otro a



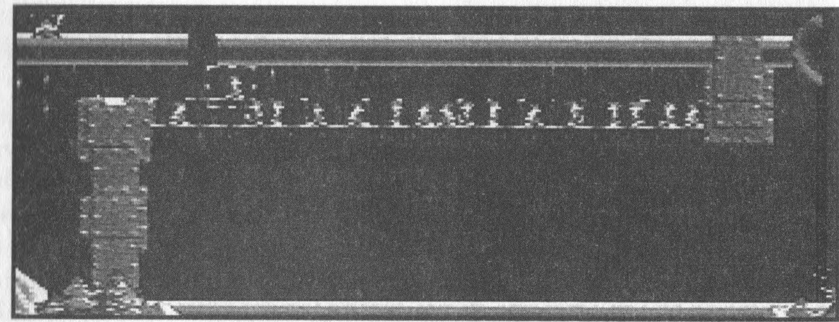
*Debes crear una pendiente con Lemmings mineros que excaven uno al lado de otro.*





medida que aparezcan por la parte superior de la pared, de manera que entre todos formen una rampa. Cuando el primer Lemming que haya salido por la puerta izquierda llegue a la pared derecha del agujero, conviértelo en Minero. El agujero abierto por este Minero, y el abierto por el primero, deben estar comunicados. Los Lemmings que caen desde la puerta de la derecha, pueden llegar demasiado lejos, con lo que morirían. Antes de que esto suceda, haz que uno de los Lemmings que salen de la puerta izquierda construya un escalón desde el lado izquierdo hacia la zona situada debajo de la puerta derecha. Siguiendo este método, deberías poder rescatar al 80% de los Lemmings.

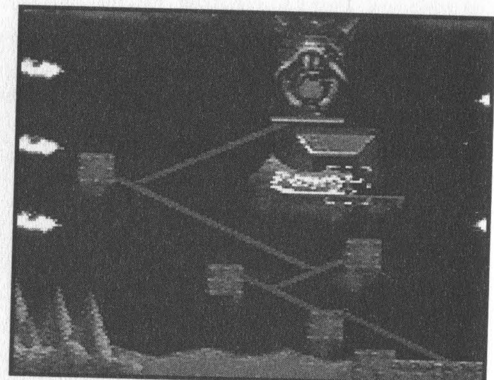
★ **NIVEL 3 DE SUNSOFT:** ¡Aquí tenemos un nivel bastante difícil! Empiezas con 20 Lemmings y has de salvarlos a todos. Como verás hay 18 cajas en el centro de la pantalla. Coloca tu cursor sobre la plataforma superior; justo encima de la segunda caja. Deja que el primer Lemming pase por encima de ella, y acto seguido convierte un segundo Lemming en Minero. Mientras éste excava en vertical, un tercer Lemming entrará por el agujero que se está abriendo. Sitúa el cursor sobre la caja primera contando desde la izquierda y transforma en Minero al segundo Lemming en el momento preciso en que se coloque sobre la primera caja. Dirígete hacia la derecha, al punto donde ha aparecido el primer Lemming, y conviértelo en Minero cuando esté sobre la bola, de tal forma que pueda excavar un agujero por el lado derecho del poste. A continuación, debes colocar cada uno de los Lemmings en cajas separadas. Espera a que el primer Lemming llegue a la última caja del extremo derecho y conviértelo en un Minero, una vez dentro de la caja. Asegúrate de que pulsas el botón cuando esté encima del centro de la caja, para que no atraviese las paredes de uno u otro lado. Sigue mo-



*La tarea más difícil es la de colocar a los Lemmings en cajas en el orden correcto.*

viéndote hacia la izquierda, convirtiendo en Minero a cada uno de los Lemmings hasta que todas las cajas queden llenas. Antes de llenar la última caja, fíjate en el último Lemming, el que sale por la puerta trasera. Debes conseguir que excave en vertical cerca de la bola que hay en el lado izquierdo de la plataforma superior, directamente sobre el doble carámbano que cuelga sobre la misma. Proseguirá su excavación a lo largo del carámbano doble, y caerá, a salvo, por el extremo de éste. Utiliza el mismo Lemming para construir un puente hacia la izquierda que cruce sobre la piscina de ácido; luego, haz que vaya hacia la derecha (atravesando la zona donde el suelo se resquebraja y convirtiéndolo en Minero) hasta que atraviese el primer cristal. Permite que el resto de Lemmings salga de sus cajas (recuerda que debes salvarlos todos). Después de que haya salido el último del grupo, ocúpate del Lemming solitario que ha excavado a lo largo del poste de la derecha, convirtiéndolo en un Constructor cuando esté en la parte izquierda; se abrirá camino, en horizontal, a lo largo del suelo que está por debajo de los Lemmings; luego, seguirá por el puente.

★ **NIVEL 4 DE SUNSOFT:** Éste ya no es tan complicado. Debes utilizar un Lemming para construir una rampa en zigzag hasta la salida, mientras otro Lemming le impide el paso a los demás. Hacia el final, deberás utilizar un Minero para liberar al Obstructor. Haz del primer Lemming un Paracaidista, e inmediatamente después convierte en Obstructor el segundo Lemming en el momento preciso en que llegue al suelo. Cuando el primer Lemming llegue al primer escalón de la derecha, conviértelo en Constructor. Cuando haya construido la rampa hacia la izquierda y haya llegado a la pared derecha del primer escalón de la izquierda, perderá sus características físicas de Constructor y bajará por la rampa. Si durante su descenso se vuelve a transformar en Constructor hará otra rampa que, sin detener a los que luego asciendan hasta allí, estará orientada en sentido contrario a la primera rampa; es decir, en zigzag y hacia la derecha. Cuando ya haya llegado a la cara izquierda del bloque flotante de la derecha



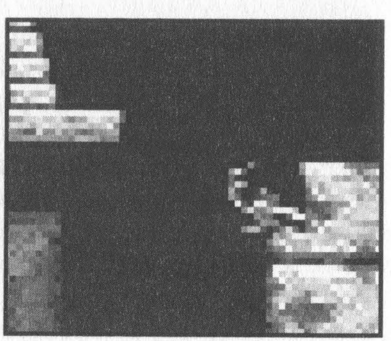
*Pon un Lemming a construir rampas mientras otro Lemming bloquea a los demás; después, excava bajo éste.*



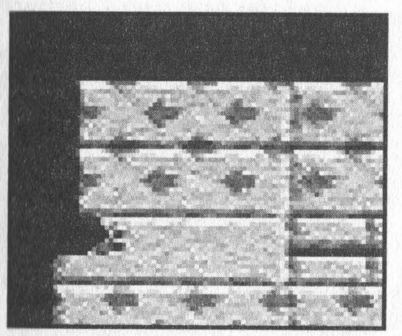


(el que está por encima del primero) y haya alcanzado el punto medio del trayecto de bajada, conviértelo otra vez en Constructor para que forme el siguiente tramo de rampa, que deberá llegar hasta el escalón del extremo superior izquierdo; repitiendo la maniobra de zigzag se conseguirá por fin completar el camino por el que los Lemmings llegarán a la salida. Hecho esto, utiliza un Minero para hacer un agujero debajo del Obstructor, quien caerá sobre la rampa junto al resto de Lemmings; por ella, ascenderá hasta la salida.

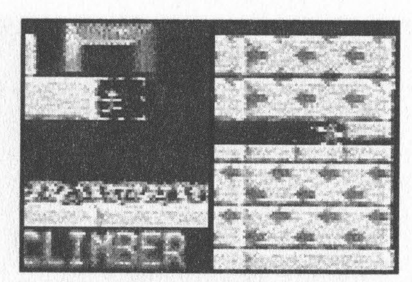
★ **NIVEL 5 DE SUNSOFT:** ¡Seguro que ya te imaginabas que éste no iban a hacerlo fácil! Existen algunos puntos cruciales en los que tu Lemming habrá de colocarse en una posición muy concreta. Un Lemming deberá subir hasta el extremo superior derecho; después, dará media vuelta y excavará en vertical sobre el borde izquierdo de los bloques que sólo permiten avanzar en una dirección. Otros dos Lemmings deberán trepar también hasta allí para construir rampas que tapen los agujeros que ha abierto el Minero. **Empecemos:** Primero, convirtamos el primer Lemming en un Escalador. Cuando llegue a la parte más alta, le transformaremos en Minero tan cerca como nos sea posible del borde izquierdo, de modo que una de sus



*1. Empieza con un Escalador. Luego, conviértelo en un Minero para que descienda por la arista izquierda.*

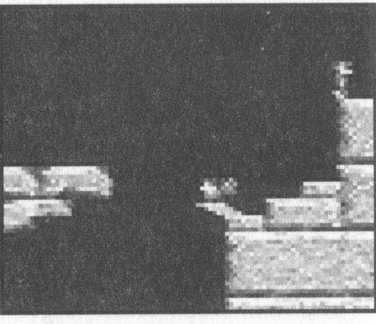


*2. Cuando alcance la altura de la última hilera de ladrillos, conviértelo en un Perforador de túneles horizontales.*

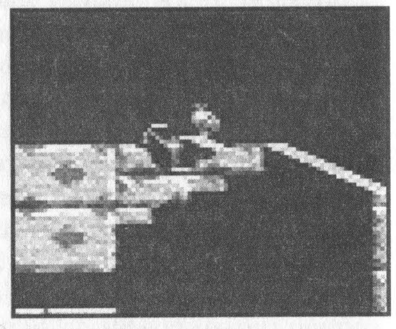



*3. Cuando el Perforador llegue al lado izquierdo del último ladrillo, coloca el cursor sobre uno de los Lemmings que todavía están cayendo, y conviértelo en un Escalador.*

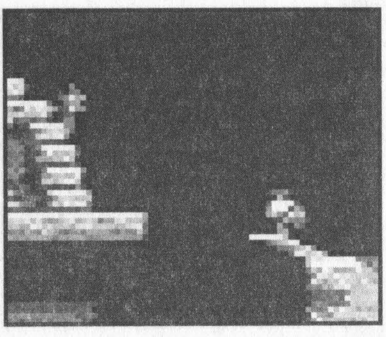
piernas quede suspendida en el vacío (véase la primera ilustración). Cuando este Lemming llegue a la altura de la hilera superior de ladrillos (por encima de la brecha), le convertiremos en un Perforador que abrirá un túnel que atravesará por completo la hilera de ladrillos. Cuando este Perforador llegue a tocar el último ladrillo de la derecha de la hilera donde trabaja, convertiremos en Escalador a uno de los Lemmings que todavía salen por la puerta de entrada. El Perforador seguirá abriendo su túnel y luego subirá por la pared que encontrará a su derecha. Lo convertiremos en Constructor en el momento exacto en que alcance el borde izquierdo (debe quedar muy cerca del borde para que pueda llegar al bloque que permite avanzar en una sola dirección con una sola pulsación). En estos momentos, el otro Escalador debería atravesar el camino abierto por el primero. Cuando el Constructor llegue al bloque que sólo permite avanzar en una dirección, hay que convertirlo en Minero después de que haya dado uno o dos pasos. Cuando el Escalador dé su primer paso dentro del agujero abierto por el Minero, debes convertirlo en Constructor para tapar el agujero abierto por su compañero (debe construir una rampa hasta que ésta alcance el lado izquierdo, por encima del agujero). Cuando el Constructor, caminando por la cara superior, llegue al borde izquierdo del bloque que sólo permite avanzar en una dirección, hay que convertirlo de nuevo en Constructor para que construya una rampa hasta la salida (también debes empezarla situando al Constructor lo más cerca que puedas del borde; tanto, como para que el primer bloque que coloque sobresalga, al menos, en parte). Inmediatamente después de haber preparado al Constructor (aprieta la tecla de pausa si es necesario), convierte en Escalador a uno cualquiera del gran grupo de Lemmings; después, selecciona la opción de Minero y conviértelo en el Minero original en cuanto pise el centro del segundo ladrillo contando por la izquierda (justo en el centro del bloque que sólo permite avanzar en un sentido). Deberá cavar una rampa hacia abajo hasta llegar a don-



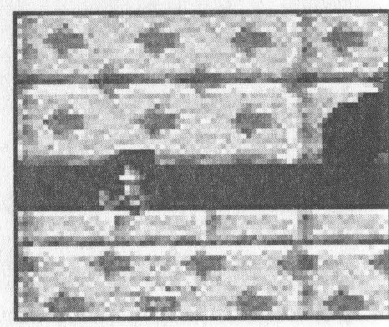
*4. Convierte al Perforador en Constructor para empezar a edificar desde el borde izquierdo de la pared del extremo derecho.*



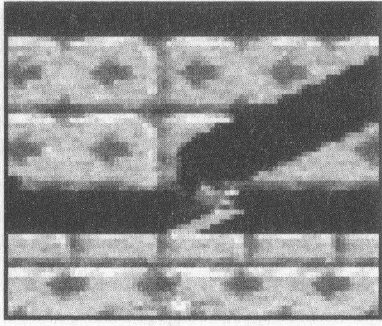
*5. Transforma al Constructor en Minero, y luego haz que el Escalador pase a ser Constructor.*



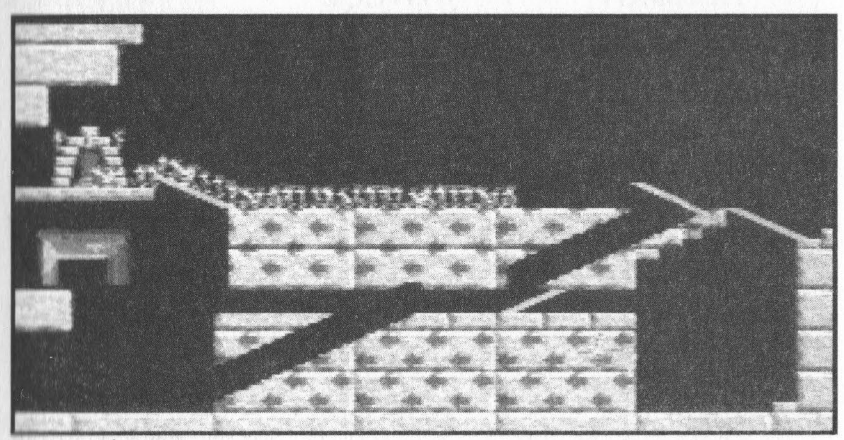
*6. Cuando el Constructor llegue al saliente izquierdo, haz que construya una rampa que llegue hasta la salida.*



*7. Transforma al Escalador en Minero cuando llegue al ladrillo central del bloque.*



*8. Procura que el Escalador construya una rampa hasta la entrada inferior del foso inclinado que está en la parte superior del bloque.*



*9. ¡Ésta es la escena final, cuando se salvan todos los Lemmings!*

de están los otros Lemmings. El Escalador ya debe estar cerca del segundo agujero. Ahora, deberá construir una rampa que llegue hasta el borde inferior del foso inclinado que está a mayor altura. Los Lemmings subirán por el agujero de la rampa que llega hasta el fondo. Descansa para observar cómo todos los Lemmings se dirigen hacia la salida. Este nivel final es más complicado que muchos otros juegos completos. Tu gran habilidad, se verá recompensada por una excelente pero corta escena final, repleta de secuencias de animación.

## Trucos increíbles

★ Si has estado jugando al «Lemmings», ya habrás descubierto lo adictivo y desafiante que puede llegar a ser. Pero esa adicción puede convertirse en frustración extrema cuando te quedes atrapado en un nivel. Los siguientes códigos de acceso te ayudarán a esquivar esos niveles que te obsesionan, y entrar en otros... quizá más frustrantes. Te ruego, en tu propio beneficio y en el de los Lemmings, que no abandones sin que hayas dado lo mejor de ti mismo. ¡Un gran juego no se ve todos los días!

| NIVEL FUN | | NIVEL TRICKY | | NIVEL TAXING | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | SRDTPTP | 1 | MGQZMGG | 1 | PQFPTBP |
| 2 | MJDVLXT | 2 | LXSFDXB | 2 | BPLHRXL |
| 3 | ZBHPRLQ | 3 | ZRVXBWQ | 3 | CPZRSRV |
| 4 | GWSXMHK | 4 | NKVKRTB | 4 | SMSWSPW |
| 5 | NCDKKWG | 5 | GJWDHMG | 5 | DXCQKRX |
| 6 | CKWDRKV | 6 | DJCQQZT | 6 | MDGMJLV |
| 7 | HCBSMGV | 7 | JHSVCQL | 7 | WZWSDMK |
| 8 | JBKZQGS | 8 | RCHFGNN | 8 | HZBCFQM |
| 9 | MMDMKKX | 9 | BJWVRCQ | 9 | SPRPVHR |
| 10 | SKFKNNB | 10 | RFPZFBJ | 10 | BWCBKXJ |
| 11 | LXNLJCP | 11 | JKJBRMQ | 11 | WRFVJDL |
| 12 | MTPCTNP | 12 | MZDCDTC | 12 | GGBCXXS |
| 13 | PCLSRCP | 13 | ZVMQKXB | 13 | TTXQXQL |
| 14 | KPMDGXZ | 14 | ZZRHJPL | 14 | DCBBWNH |
| 15 | TLVKLSW | 15 | JFLKJPX | 15 | WCBLDQX |
| 16 | HMHRSDR | 16 | JQXRNGJ | 16 | PFVFXCR |
| 17 | MFLFHSH | 17 | WFVHQQT | 17 | NKVCKDN |
| 18 | QXPKCHB | 18 | KWVBVJP | 18 | QPDDJFB |
| 19 | MWRTLNR | 19 | TTKLKZT | 19 | QBGBPSW |
| 20 | GMXCWPS | 20 | NNFFQPV | 20 | JLXJWNW |
| 21 | KBXNLPB | 21 | ZNXBKMP | 21 | JLHFSRF |





| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | DVJJBGM | 22 | QSLQWTJ | 22 | WCLJNNK |
| 23 | LGSSCZL | 23 | BGFVMFR | 23 | LVFHHMM |
| 24 | MVGDKVX | 24 | PQZWDKM | 24 | MHNNCPC |
| 25 | LSQHCQS | 25 | SBCMSJS | 25 | RNMKXLP |
| 26 | SXRQMVR | 26 | BDGQRNX | 26 | XZZSDDN |
| 27 | PMQJPMX | 27 | XPPBQWL | 27 | BBTSGZC |
| 28 | DHBPTWQ | 28 | JHQSPRH | 28 | LXFLJPX |
| 29 | BCXLWVV | 29 | GCLKJMQ | 29 | QKZVKFT |
| 30 | FXWBBSL | 30 | SRWGXZM | 30 | WFCSHNT |

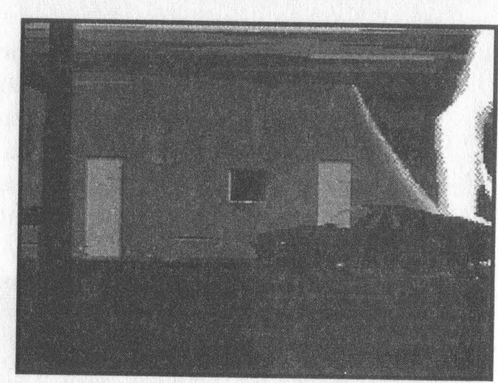
| NIVEL MAYHEM | | NIVEL SUNSOFT | |
|---|---|---|---|
| 1 | XNMTWVD | 1 | TPCWFMP |
| 2 | KDTJQQR | 2 | WSJCLDX |
| 3 | VNTGWRB | 3 | PVNRCMV |
| 4 | SQDLCRR | 4 | HZSQQNV |
| 5 | JHQTCPD | 5 | KCGHCNC |
| 6 | RQXNVNP | | |
| 7 | CBWMMLG | | |
| 8 | LCVDQWL | | |
| 9 | KDHWTJL | | |
| 10 | GVNKKJL | | |
| 11 | DXCDGNH | | |
| 12 | GWJTPLW | | |
| 13 | LNZNHWM | | |
| 14 | MZXZKZC | | |
| 15 | RWLTTCQ | | |
| 16 | LGJCRKM | | |
| 17 | SQXKBZN | | |
| 18 | WXTBWCB | | |
| 19 | NPKNRKV | | |
| 20 | PZQWRGP | | |
| 21 | DZTHVNL | | |
| 22 | RMDTBFQ | | |
| 23 | FCSLSPK | | |
| 24 | RNHQXVM | | |
| 25 | LTGNDXH | | |
| 26 | LHLTDDW | | |
| 27 | HCBBKHV | | |
| 28 | MWLGVQJ | | |
| 29 | GSPQCRQ | | |
| 30 | ZTTGRFH | | |

# OUT OF THIS WORLD

### DE INTERPLAY

## Introducción

Sí, ya sabemos que es poco frecuente que aparezca una nueva clase de juego, pero es muy probable que nunca hayas jugado a algo parecido a «Out of This World». «Out of This World» utiliza gráficos vectoriales, lo que permite unos movimientos muy rápidos tanto de los personajes como del decorado. El resultado son secuencias de animación muy fluidas. Cuando empieza la aventura, andas perdido por un planeta plagado de monstruos peligrosos. Sus habitantes no te dan exactamente la bienvenida, exceptuando un alienígena que te ofrecerá su amistad y te ayudará mientras tú le ayudes también. Un sistema de códigos de acceso facilita la conclusión de la aventura, pero es muy probable que retrocedas en tu trayecto para jugar algunas partes una y otra vez. Escenas de animación de gran calidad, y una sorprendente música cinematográfica, son la nota predominante.



*La secuencia de presentación es extensa y del todo sorprendente.*

## Estrategias increíbles

★ Los **enigmas** que plantea el juego son desde fáciles de resolver a casi imposibles. Sea como sea, el cartucho puede proporcionarte muchas horas de entretenimiento si juegas correctamente. Te recomendamos encarecidamente que sólo leas este capítulo si te quedas atascado y casi estás decidido a abandonar. Algunas de las escenas más

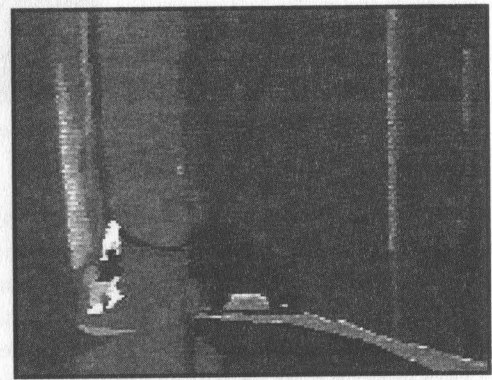


*Muchas de las secuencias que reflejan la muerte del héroe, contienen las mejores animaciones del juego.*

peligrosas son las mejores; si te limitas a dar un rápido paseo por el juego, te las perderás junto a muchas más. Mediante la exploración de cada una de las pantallas del juego, podrás dibujar mentalmente un mapa con la disposición de las habitaciones y serás capaz de solucionar los problemas planteados en cada nivel.

★ Dado que los niveles no reciben nombres, la única manera lógica de referirse a ellos es por el código de acceso. Tienes que ser fuerte: resiste la tentación de mirar lo que viene a continuación.

★ **EL PRIMER NIVEL:** Este nivel ya está explicado en el manual, pero si no lo tienes a mano, o has pedido prestado el juego a un amigo —o lo has alquilado—, te explicaré brevemente lo que debes hacer. Nada más empezar, debes mantener apretado Arriba para abandonar la nave a nado. A la izquierda de la laguna hay una **liana** a la que debes agarrarte, pero antes debes ir hasta el extremo derecho. Las **pequeñas babosas negras** son letales, como tendrás ocasión de comprobar, pero no debes patearlas porque te servirán de ayuda. En el extremo derecho hay una **bestia negra** (se la ve, de forma algo borrosa, al fondo de las escenas anteriores). Ataca, pero no puedes defenderte de ella; debes salir corriendo hacia el extremo izquierdo (saltando por encima de las babosas negras) y saltar en dirección a la liana. Cuando llegues a ella e intentes saltar, párate y piensa un poco. Ya sabes la razón por la que has dejado a las babosas tranquilas... para que la bestia tropezara con ellas al intentar cazarte. Vuelve al extremo derecho (no dejes de correr) y encontrarás un alienígena; en ese mismo instante, alguien disparará sobre ti y perderás el sentido. Cuando despiertes estarás en una jaula suspendida en el vacío y conocerás al único amigo que encontrarás en el planeta.



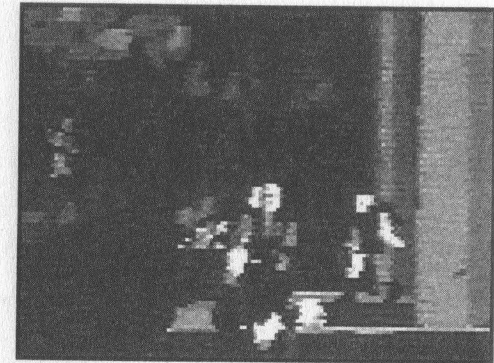
*Balancéate en la liana, como Tarzán, y después ¡corre para ponerte a salvo!*

★ **NIVEL 2:** CLAVE DE ACCESO = HTDC. Debes escapar de la **jaula que está suspendida en el vacío**, haciéndola oscilar hacia la derecha y hacia la izquierda muy rápidamente. Al final, caerás sobre el guardia que está a tu derecha. Apodérate de su **pistola** (es la luz que parpadea sobre el suelo), y luego sigue a tu nuevo aliado cuando vaya hacia la derecha.

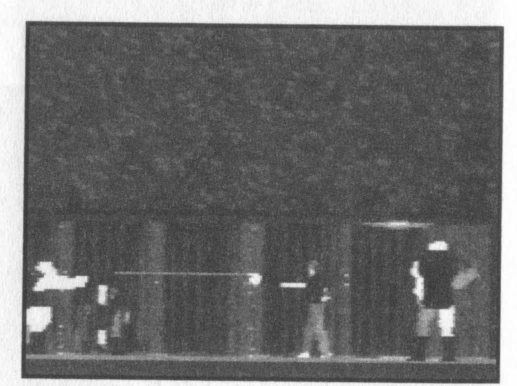




Atraviesa la primera pantalla, agáchate en cuanto entres en la siguiente, y dispara sobre un guardia que se te estará acercando. Sigue caminando hacia la izquierda y atraviesa otra pantalla. Tu compañero empezará a entrar un código en una cerradura. Por la izquierda llegarán más guardias, de los que deberás protegerte, al mismo tiempo que defiendes a tu amigo. La pistola dispara de **tres formas distintas,** y cada una requiere más energía que la primera y que la anterior a ella. Así pues, procura no malgastar la potencia de tu arma. Si mantienes presionado el botón de disparo de la pistola, ésta se cargará mientras aparecerá una esfera blanca en su parte delantera. Cuando sueltes el botón se formará un **escudo.** Si mantienes presionado el botón más tiempo, la esfera aumentará de tamaño, y podrás utilizarla como arma; resérvatela para más adelante. Colócate en el centro de la pantalla y levanta un escudo hacia la izquierda; luego, da un paso hacia la derecha y pon otro escudo a tu izquierda. Repite el proceso hasta que tu colega te haga señas de que



*Agita la jaula para aplastar al guardia, coge su pistola y echa a correr.*

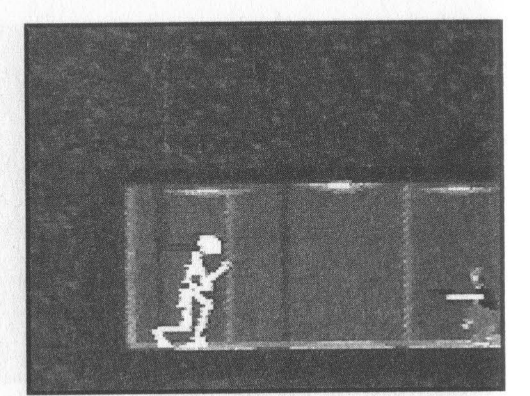


*Mientras tu amigo introduce el código, debes colocar escudos.*

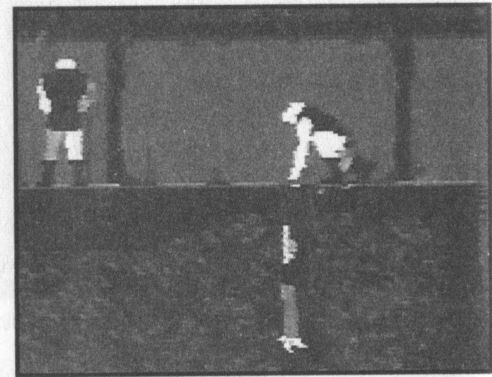


*Sube en el ascensor y verás por la ventana una excelente secuencia de animación.*

eches a correr hacia la derecha. También puedes colocar escudos encima de otros escudos. Corre hacia la izquierda y métete en el **ascensor**, ve hacia arriba y, si miras por la ventana de la izquierda, verás una divertida secuencia de animación (no sirve para nada, pero es realmente divertida). Baja en el ascensor hasta el fondo del nivel, y entonces camina hacia la izquierda. En el preciso momento en que des un paso en la pantalla que viene a continuación, dispara contra un guardia (no es necesario que te agaches). Dispara otra ráfaga en dirección a la pared izquierda (donde parpadea un punto blanco). A continuación, métete en el ascensor y sube un piso. Utiliza un Super Disparo para hacer volar la pared; luego, con la mayor rapidez posible, dirígete hacia la derecha y baja por el agujero antes de que el guardia pueda abrir su puerta. Corre hacia la izquierda. Sube al segundo piso y vuelve a ir hacia la izquierda. Pero no dispares sobre la pared; espera a que tu compañero abra una **escotilla** que os permitirá entrar en un **pasaje secreto**.



*Planta inferior: al entrar en esta habitación debes estar preparado para disparar contra un guardia.*



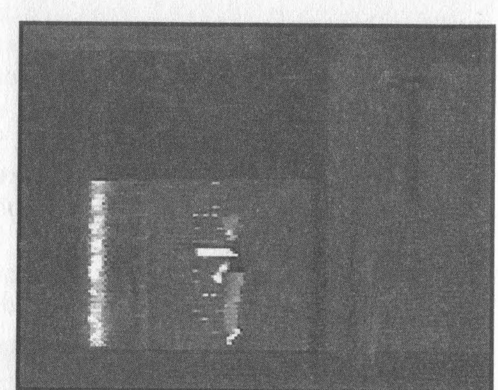
*Espera a que tu amigo abra una escotilla, y entonces salta hacia el nivel siguiente.*

★ **NIVEL 3:** CLAVE DE ACCESO = CLLD. Camina lentamente hacia la izquierda hasta que sientas cómo te arrastra una **corriente de aire**; entonces, párate, espera a que cese y corre. Déjate caer y arrástrate lentamente hacia la derecha hasta que sientas otra corriente de aire, espera a que se interrumpa, y sigue hacia delante (en este tramo, la duración de las corrientes de aire es menor). Vuelve a dejarte caer y sentirás corrientes de aire a derecha e izquierda. Es difícil calcular bien el momento en que debes arrastrarte hacia la derecha, pero pon atención al ritmo y procura no entretenerte. Luego baja, ve hacia la derecha (ya no hay corrientes de aire), gira a la izquierda y déjate caer hasta el siguiente nivel.



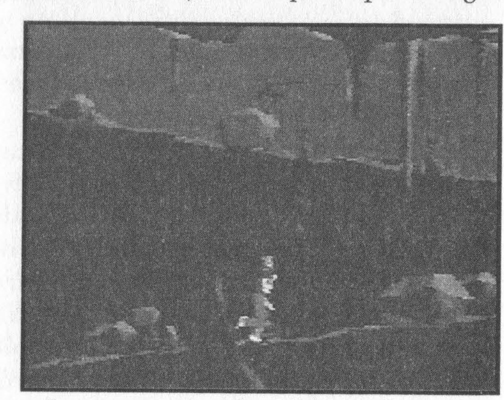


★ **NIVEL 4:** CLAVE DE ACCESO = LBKG. Te hallas en una habitación pintada de un azul muy brillante. Nada más entrar en ella, dispara tu pistola en dirección a la pared de la izquierda para **recargarla**, y acto seguido lanza Super Disparos hacia la derecha, a la pared de tres capas. Recarga otra vez tu pistola y desplázate dos pantallas hacia la derecha. En cuanto entres, verás a un guardia. Dispárale inmediatamente, y prosigue hacia la derecha. Deténte cuando entres en la pantalla siguiente para evitar caer por un despeñadero. Colócate justo encima del borde y salta hacia la derecha para llegar hasta un pequeño saliente situado un poco más bajo; desde allí, vuela la pared de la derecha con un Super Disparo. Luego, pasa por el boquete que acabas de abrir.



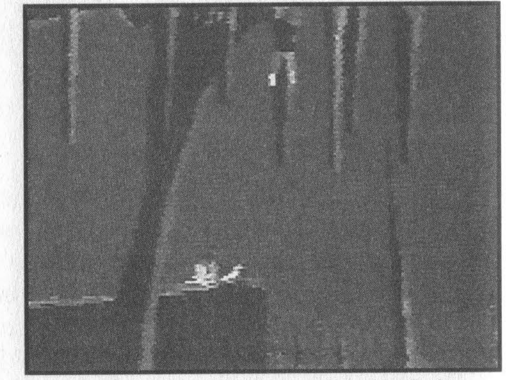
*Dispara sobre la pared izquierda en la habitación que brilla para recargar tu pistola.*

★ **NIVEL 5:** CLAVE DE ACCESO = XDDJ. Déjate caer por el primer agujero, camina hacia la derecha, sigue descendiendo por el siguiente agujero. Encontrarás **una roca que tiene forma de yunque**. Ve a la pantalla que está a tu derecha, salta por encima de los pinchos que hay debajo (los tentáculos no podrán agarrarte), y después sigue adelante hasta llegar a otra pantalla en la que deberás esquivar las rocas que caerán del techo. Como estas piedras siguen



*Las rocas caen sobre el piso inferior, lo que hace más seguro andar por la parte de arriba de la pantalla.*

una cadencia de movimientos... (así que estudia la situación para descubrir los lugares donde estarás a salvo.) Tan pronto como las piedras caigan al suelo, corre hacia delante. En la pantalla que viene a continuación, por la derecha, analiza nuevamente el ritmo con que caen las piedras, y corre hacia la derecha, concretamente hacia donde se juntan los dos caminos, cerca de los **tentáculos**. No te coloques debajo de ellos. Da unos pasos hacia la izquierda, sube por el camino de arriba (no te caerán las rocas encima), y a continuación dispara tu pistola hacia la derecha, sobre los tentáculos. Sal de la pantalla por el lado derecho. Salta por encima de los **monstruos** que se desplazan por el suelo. En la pantalla siguiente, dispara sobre los tentáculos y sigue esquivando a los monstruos del suelo. Cuando entres en la pantalla siguiente, salta sobre el **agujero**, y esquiva al **monstruo** que está en el otro lado; después, dirígete hacia la derecha. Atraviesa la pantalla siguiente y vuela la **pared** con un Super Disparo.



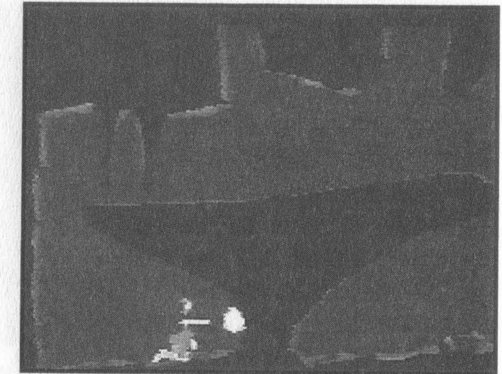
*Pasa rápidamente por debajo de las estalactitas hasta llegar más allá de los tentáculos mientras el pájaro es capturado.*

★ **NIVEL 6:** CLAVE DE ACCESO = FXLC. Regresa, corriendo, hacia la izquierda, hasta que llegues a la primera pantalla con **rocas que caen** (evitando los monstruos que se mueven por el suelo). Sube hasta el camino de arriba, evitando las rocas, y en la pantalla siguiente, sube por el camino hasta rebasar al pájaro que verás allí, luego gira a la derecha, y dispara sobre él. Saldrá volando hasta la pantalla siguiente. Síguele. Salta desde el borde del saliente y agárrate a la estalactita del techo; a continuación pulsa «Arriba» (Up) en el mando para ascender por ella. Salta hacia la estalactita más próxima, espera a que el pájaro sea atrapado por los **tentáculos**, y sube rápidamente, valiéndote para ello de las estalactitas restantes de la izquierda. Tras la última estalactita, y por el lado izquierdo de la pantalla, llegarás al extremo superior de la **roca en forma de yunque**.

★ **NIVEL 7:** CLAVE DE ACCESO = KRFK. Déjate caer por el lado izquierdo de la **roca en forma de yunque** y vuela su base con un Super Disparo, que provocará una vibración. Sube por el pasaje superior derecho, y luego sigue en esa dirección. Cuidadosamente, salta por encima de todos los agujeros a medida que vayas avanzando por el lado derecho hasta que veas **agua** por encima de ti. ¡Ahora viene la parte complicada! Sitúate en el extremo izquierdo de la pantalla y lanza un Super Disparo hacia la derecha para derrumbar la pared y liberar el agua; luego, intenta correr más que ella por las tres pantallas que están a la izquierda. Cuando saltes sobre la roca que cubre el agujero de la izquierda serás empujado hacia arriba por el agua. Sube por el pasaje que va hacia la derecha. Destruye la pared derecha con un Super Disparo, y avanza hasta la pantalla siguiente. Sube por los **peldaños**; luego, pasa al otro lado de la **pared cubierta de musgo**. En la pantalla siguiente verás cómo tu **amigo alienígena** es arrojado dentro de un pequeño pasaje.







*Dispara a la base de la roca que tiene forma de yunque; entonces, trepa.*



*Libera el agua con un Super Disparo, entonces échate a correr para llegar al extremo de la izquierda.*

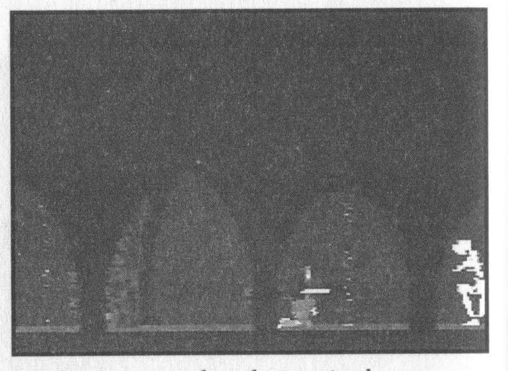
★ **NIVEL 8:** CLAVE DE ACCESO = KLFB. Dirígete tan rápido como puedas hacia el lado izquierdo de la pantalla y baja por la **escalera**; luego, corre hacia la derecha. Cuando entres en una habitación donde hay tres **candelabros**, ve hasta el pie de la escalera y agáchate para disparar rápidamente hacia la derecha, contra un guardia. Sube por la escalera y dispara sobre el candelabro (para liberar a tu amigo); entonces, regresa al lado derecho. Sigue corriendo hasta que un guardia te derribe. Pulsa continuamente «Abajo» (Down) en los mandos y aprieta la tecla «Y» para darle una patada... justo entre las piernas. Corre hacia la izquierda, pulsa «Abajo» para **coger tu pistola**, y a continuación pégale un tiro al guardia. Vete

hacia la derecha y pasa a la pantalla siguiente. Coloca un escudo a tu derecha, y luego otro más, de modo que quedes entre los dos. Desintegra al guardia que está a la derecha, y coloca más escudos; tantos cuantos sean necesarios para protegerte. Tras eliminar al guardia de la derecha, corre hacia donde estaba y salta rápidamente al **agua** antes de que el otro guardia te alcance.

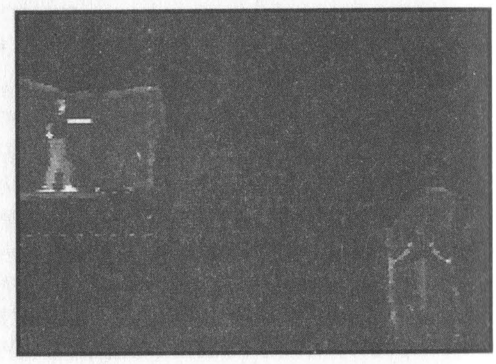
★ NIVEL 9: CLAVE DE ACCESO = DDRX. Ha llegado el momento de nadar. Desciende dos pantallas, y luego recorre dos más que están a la izquierda. Entra en el segundo pasaje (saltando sobre el **monstruo del suelo**) y toma aire en la **burbuja**. Baja, nadando, otras dos pantallas, y entonces ve hacia la derecha. Luego, sal del agua, con cuidado, para evitar los monstruos del suelo, y dirígete hacia la pantalla de la derecha. Dispara sobre el **campo de fuerza** (la línea discontinua); después, regresa al agua y nada nuevamente hasta la **burbuja**. Retrocede una pantalla, luego atraviesa dos hacia la derecha y dos más hacia arriba para llegar nuevamente al comienzo de este nivel.



*Dale una patada entre las piernas al guardia. Rueda por el suelo para recoger tu pistola y disparar contra él.*



*Coloca un escudo a la izquierda y otro a la derecha; después, concéntrate en disparar sobre el guardia de la derecha.*



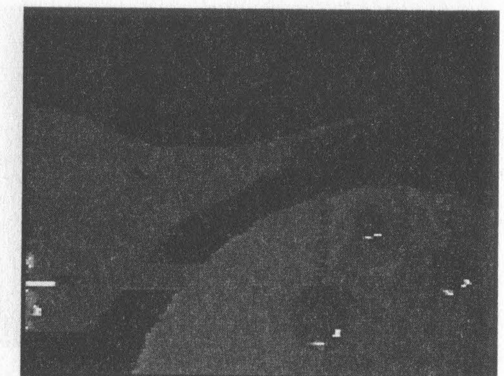
*Destruye el Campo de Fuerza con un Super Disparo; regresa hacia la burbuja.*



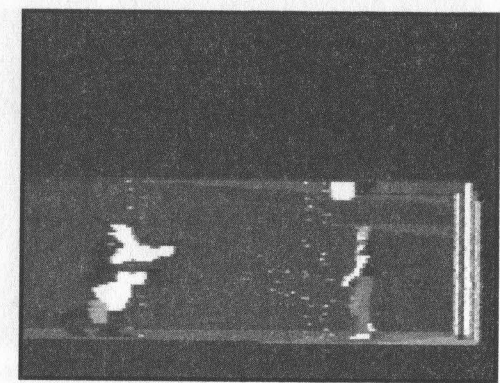


★ NIVEL 10: CLAVE DE ACCESO = HRTB. Sal del **agua** por el lado izquierdo y ve hacia la pantalla siguiente. Continúa corriendo hacia la izquierda hasta que llegues a la **escalera**; luego, colócate bajo el **ascensor eléctrico** y pulsa «Arriba» (Up). Sube por la escalera, sorteando al guardia que está en el extremo superior izquierdo. Ve a la habitación siguiente. Coloca un escudo cerca de la **pared de tres capas** y camina hacia la derecha hasta que las puertas se abran. Cuando el guardia lance una **granada incandescente,** retrocede hacia la izquierda hasta que la puerta se cierre. La granada rebotará y destruirá al guardia. Atraviesa la puerta, y después destruye la pared de la derecha con un Super Disparo. Pasa a la habitación de la derecha. Esta parte es complicada. Fíjate bien en la mayor de las **tres esferas de cristal**. Agáchate y observa cómo el resplandor que hay en el fondo de la esfera se extiende hasta la zona central; es el momento idóneo para que hagas estallar la esfera. Escucharás un alarido de dolor del guardia que estaba abajo, como comprobarás más tarde. Retrocede tres pantallas hacia la izquierda, después baja por la escalera y atraviesa dos pantallas hacia la derecha. Deberás nadar en esa misma dirección hasta que veas el guardia. Pasa a la habitación contigua.

★ NIVEL 11: CLAVE DE ACCESO = BRTD. Tírate por el agujero y provoca una explosión en la pared de la derecha con un Super Disparo. ¡Deberás correr muy aprisa para protegerte de la explosión! Cuando llegues



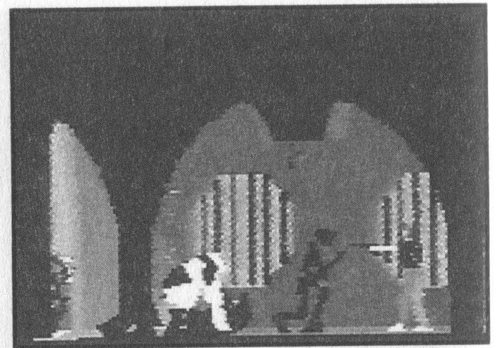
*Arrodíllate para apuntar a la esfera de cristal verde; luego, dispara cuando veas al guardia reflejado en ella.*



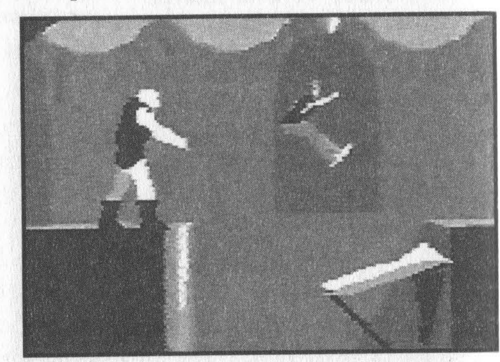
*En el callejón sin salida, ve colocando escudos hasta que tu compañero te rescate desde arriba.*

al **callejón sin salida** del extremo derecho, gira hacia la izquierda y levanta uno o más escudos; tantos como sean necesarios para rechazar a los guardias hasta que tu compañero alienígena te rescate desde arriba.

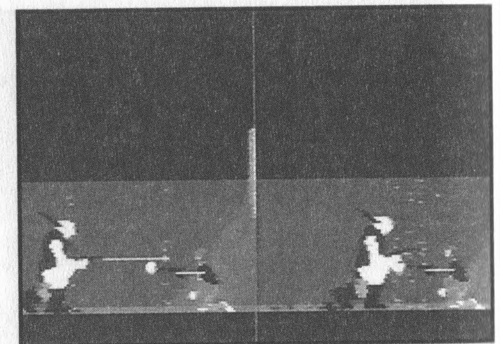
★ **NIVEL 12:** CLAVE DE ACCESO = TFBB. Da unos pocos pasos hacia la izquierda mientras tu amigo entra, corriendo, en el edificio; después, corre hacia la derecha, atravesando el camino que se ve al fondo. Ve dos pantallas hacia la derecha, y acto seguido, corre al otro lado del edificio para ayudar a tu compañero. Corre hacia el escudo hasta que tu brazo pueda pasar a través de él; entonces, dispara al guardia que está a la derecha. Espera a que tu compañero liquide al otro guardia, y síguele cuando vaya hacia la derecha. Después, corre hacia él y deja que te empuje al otro lado de la **brecha.** Él intentará saltar pero fallará. ¡Tienes que salvarle! Colócate por encima de tu amigo y salta hacia la izquierda para balancearte hasta ir a parar dentro de un túnel que está en esa dirección. Ahora viene la parte más peliaguda. Los guardias te



*Dispara al guardia de la derecha y espera a que tu compañero acabe con el otro.*



*Tu compañero te empujará al otro lado de la brecha, y fallará cuando intente saltar.*



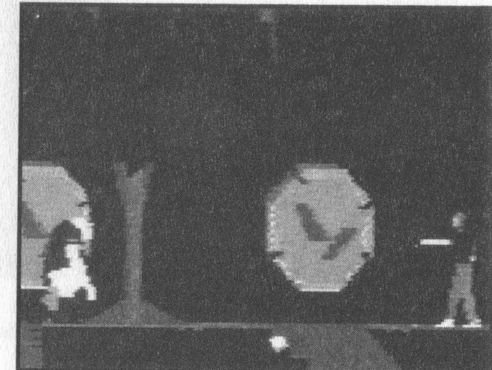
*Coloca un escudo en la repisa de la derecha, da un paso al frente y dispara; después, vuelve a colocar el escudo. Repite el proceso cuantas veces sea necesario.*



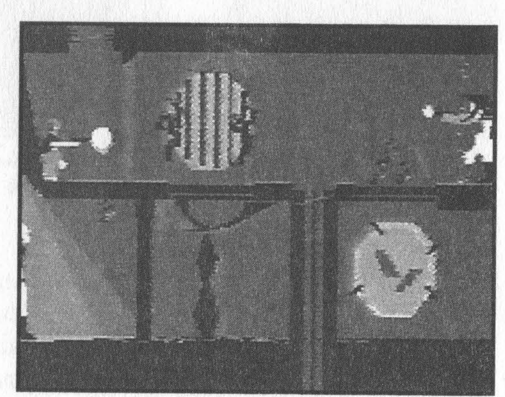


atacarán desde la izquierda. Sitúate en el borde derecho y coloca escudos para bloquearles, después da un paso hacia delante y rompe su escudo con un Super Disparo. Dispara otra vez para acabar con un guardia, después coloca otro escudo, da un paso al frente y dispara una vez más.

★ **NIVEL 13:** CLAVE DE ACCESO = TXHF. Corre hacia la izquierda, siguiendo a un grupo de guardias que huyen del edificio. Cuando llegues a la **puerta corredera**, detente delante de ella (de esta manera permanecerá abierta, y no te aplastará si se cierra), y apunta tu pistola hacia el guardia que ha quedado atrapado dentro del edificio. Levantará los brazos; entonces, aprieta un botón para cerrar la puerta. Sal corriendo por la derecha, sube por la **escalera**, salta por encima de los peldaños de la derecha, y coloca un escudo a tu izquierda, da un paso al frente y destruye la pared que está junto al guardia con un Super Disparo. Él te lanzará unas **granadas incandescentes** que acabarán cayendo por la escalera. Espera a que por lo menos haya lanzado cinco granadas (para destruir una barricada que hay más abajo), y luego elimina al guardia. Baja por el agujero que está a la izquierda del lugar donde estaba el guardia, orienta tu personaje hacia la derecha y carga un Super Disparo. Cuando el guardia vuele la pared, dispárale. Con rapidez, dispara algunos tiros normales en dirección al guardia. Luego, baja por el **pozo** que está en el centro. Vuela la pared de la derecha; después,

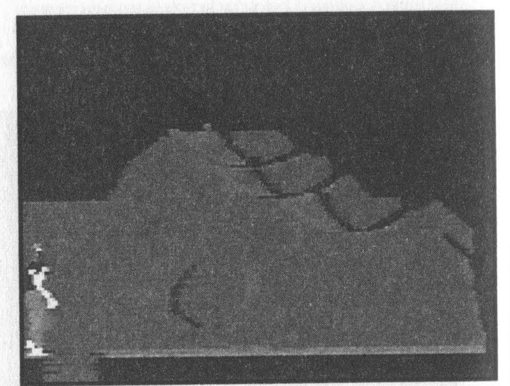


*Espera a que el guardia lance cinco granadas; después hazle volar por los aires.*

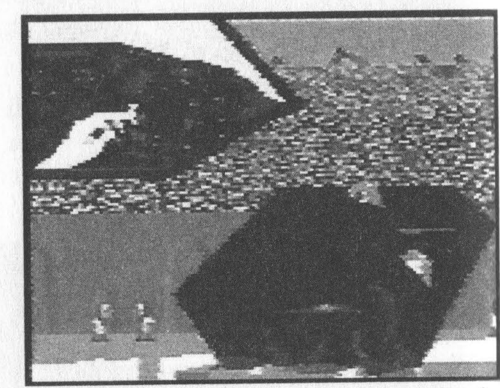


*Carga un Super Disparo y utilízalo cuando el guardia destruya la pared.*

sube y atraviesa el agujero de la izquierda. Baja por la escalera, déjate caer por el agujero que está junto a los peldaños y corre hacia la derecha atravesando una pantalla; cuando cesen los disparos del láser y estés cerca del extremo derecho de la pantalla, ¡párate! Te encontrarás en una habitación que está completamente a oscuras. Si disparas tu láser podrás descansar unos segundos para recapacitar sobre tu posición. Da unos pasos hacia delante, de uno en uno y cuidadosamente, hasta que hayas llegado a la pantalla siguiente (iluminada). Si das un solo paso más, caerás por un agujero que hay allí. Salta por encima de él, y después empuja con fuerza la **palanca** que verás en la pared. Baja por el agujero y corre hacia la derecha, muy rápidamente. Cuando llegues a un callejón sin salida, pulsa «Arriba» (Up) para subir en un ascensor eléctrico; después, dirígete hacia la izquierda, para extender el suelo, y salvar así a tu **compañero**, al que seguirás en su camino hacia la derecha. Sube por el pasaje y luego ve a la derecha hasta el tanque.



*Si vas deprisa al salir de la habitación oscura, caerás rápidamente en este agujero sin ver el interruptor.*



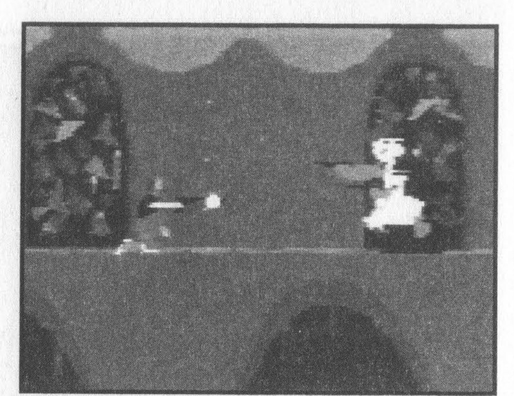
*Pulsa los botones del tanque para salir de la zona de lucha.*

★ **NIVEL 14:** CLAVE DE ACCESO = CKJL. Dentro del **tanque** verás que tu propia cara ha sido grabada en el asiento del conductor; más tarde, al abrirse las puertas, te deslumbrará el reflejo de la luz del sol. Allí hay un gran número de controles que puedes manipular, pero debes concentrarte principalmente en poner los pies en polvorosa. Primero pulsa el primer botón contando desde abajo. Aparecerán más botones. Pulsa el botón inferior izquierdo para hacer aparecer una caja de mandos. Después, presiona el botón que está a la derecha de la luz verde para activar el panel de control y las armas; hay una gran cantidad de ellas que pueden ser disparadas, pero tu objetivo es poder escapar. Pulsa los cuatro botones de la esquina superior sin seguir un orden concreto. Se iluminará un botón blanco y parpadeante: presiónalo para activar las **cápsulas de escape**.

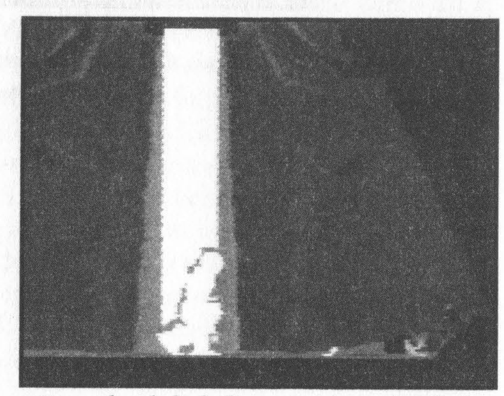




★ **NIVEL 15:** CLAVE DE ACCESO = LFCK. Tu cápsula aterriza en una **piscina**, pero las bañistas pronto serán sustituidas por unos guardias cargados de armas. Corre hacia la habitación de la derecha; después, agáchate y coloca un escudo orientado a la derecha. Los láser que están a la izquierda no te alcanzarán si sigues agachado. Acaba con cada uno de los guardias que salgan por la derecha (los Super Disparos son idóneos para este cometido); después, corre hacia la derecha. Tu **compañero** se reunirá contigo en la siguiente pantalla; de todos modos, sigue corriendo hacia la derecha. El terreno estallará bajo tus pies, pero no te preocupes porque serás rescatado (o algo parecido). Después de haber sido empujado hacia la derecha, tu verdadero compañero luchará con su **diabólico gemelo**. Arrástrate inmediatamente hacia la derecha, donde están los **controles**. Cuando el gemelo se acerque hacia ti, espera a que alcance el centro de la habitación y oprime «Arriba» (Up) e «Y» para tirar de la palanca y acabar con él. Vuelve a empujar el interruptor, y luego arrástrate hacia atrás tan pronto como te resulte posible para

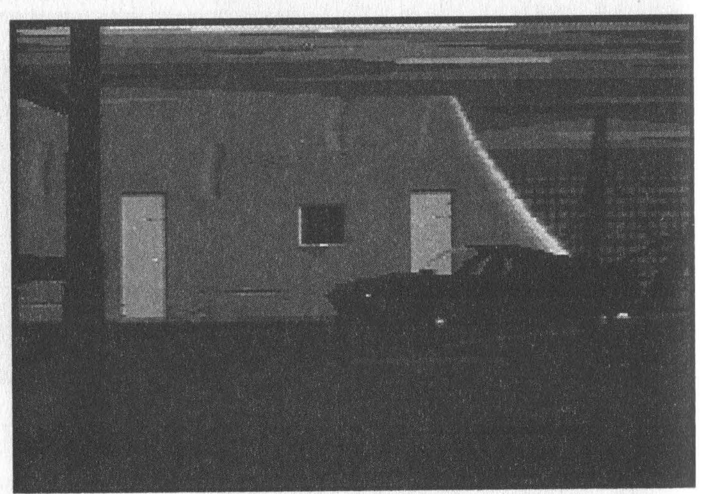


*Agáchate, coloca escudos y ataca a los guardias con Super Disparos.*



*Cuando el diabólico gemelo esté debajo del disco del techo, acciona el interruptor.*

ser succionado por el tejado, antes de que los guardias que están cerca de ti te disparen. Como era de esperar, la secuencia final es totalmente sorprendente. Incluso los títulos de créditos te resultarán divertidos cuando los veas. ¡Y lo mejor es que ya se ha editado una secuela: FLASHBACK!



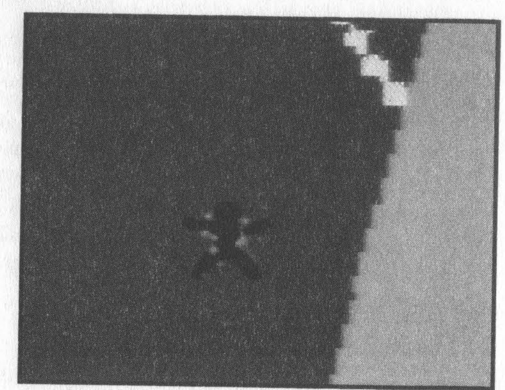
*Pon en marcha tu Super Nintendo y espera unos instantes. Después de la historia inicial podrás ver una extensa y fascinante secuencia de animación.*



# PILOTWINGS

## DE NINTENDO

### Introducción



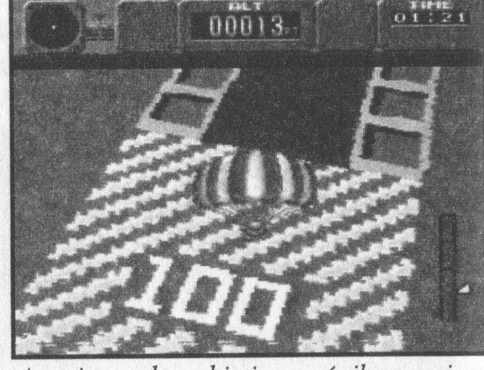
*Si no abres el paracaídas a tiempo acabarás aplastado contra el suelo.*

Cuando Nintendo presentó la Super Nintendo, necesitaba un programa para demostrar las posibilidades de su nueva máquina. «Pilotwings» encajaba perfectamente en sus planes porque utiliza el modo 7, mediante el cual se consiguen efectos sorprendentes. Incluso corrió el rumor, aunque por poco tiempo, de que «Pilotwings» iba a ser el juego que se regalaría con la configuración básica de la Super Nintendo en lugar del «Super Mario World». Sin embargo, muchos jugadores se asustaron porque «Pilotwings» estaba considerado como un simulador de vuelo. «Simulador en vuelo» habría sido más apropiado, porque «Pilotwings» es mucho más que ponerse a los mandos de un aeroplano. Sus cinco modalidades de vuelo incluyen «Caída libre controlada», «Aterrizaje con un avión reactor», «Utilización de corrientes térmicas para ascender», «Ligeros y Ultraligeros» y «Helicópteros». Los controles son mucho más fáciles que los de muchos simuladores de vuelo, pero plantean dificultades a jugadores de todas las categorías. Después de entrenarte en cada modalidad, deberás llevar a buen puerto una arriesgada misión: rescatar rehenes. La categoría de Experto en «Pilotwings» aguarda a quienes consigan rescatarlos. Un sistema de códigos de acceso te permite continuar a partir de la última misión que hayas completado.

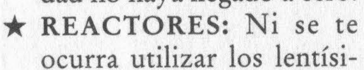
### Estrategias increíbles

★ **PLANEADOR REMOLCADO:** Las columnas de nubes son las corrientes térmicas ascendentes que te elevan a grandes altitudes. Vuela directamente hasta una corriente y subirás unos 100 metros. Cuando vayas a tomar tierra, utiliza el faro de aterrizaje para que el planeador pierda velocidad; si no lo haces, la cola de tu nave será lo primero en tocar el suelo y perderás puntos.

★ **AVIÓN LIGERO:** Siempre inicias un ejercicio de Avión Ligero yendo demasiado despacio, por lo que deberás acelerar con el botón A. Cuando vayas a aterrizar, haz una aproximación suave y por la línea central. Así, todavía podrás dirigir al Avión Ligero cuando hayas tomado tierra, siempre que tu velocidad no haya llegado a cero.




*Aterrizar sobre objetivos móviles requiere muchísima práctica.*



★ **REACTORES:** Ni se te ocurra utilizar los lentísimos reactores. No queman mucho combustible, cosa que podría parecerte ventajosa, pero por otro lado, no tienen potencia suficiente. Cuando aterrices en la diana inmóvil, utiliza el visor interior. Cuando lo hagas en un objetivo móvil, usa el visor delantero. (El blanco móvil es demasiado pequeño y resulta difícil aterrizar en él si recurres al otro visor.)

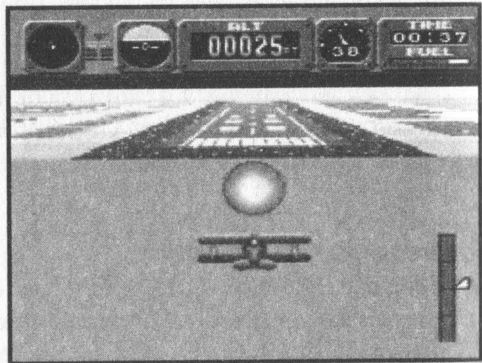
★ **CAÍDA LIBRE:** Realiza pequeños ajustes en la dirección para caer sobre los anillos. Si te pasas al iniciar la maniobra, aterrizarás lejos de los anillos y perderás unos puntos importantes. Después de lograr que la cuerda pase por la apertura, utiliza el faro para aterrizar en la diana. Pero olvídate de él si no quieres arriesgarte a chocar violentamente con el suelo al aterrizar.

## Área de vuelo 1

★ **Lecciones:** Aeroplano ligero, Caída libre.

★ **Puntos necesarios:** 120.

★ **AEROPLANO LIGERO:** Acelera al máximo y desciende hasta que tu aparato quede alineado con la esfera verde. Hay diez esferas que reproducen la forma de la pista; debes tocarlas todas para conseguir los diez puntos del entrenamiento. No necesitas llevar el aparato de un lado al otro: aterrizarás automáticamente en el centro de la pista.




*Avanza en línea recta mientras pulsas suavemente los botones de «Arriba» y «Abajo».*





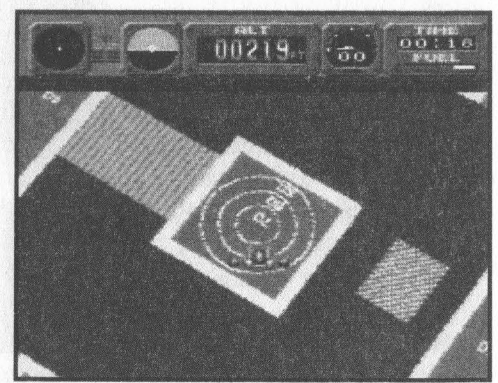
★ **CAÍDA LIBRE:** Déjate caer en vertical a través de los dos primeros anillos; luego inclínate ligeramente hacia delante, para pasar por el tercero. Tira de la anilla de la cuerda de apertura cuando estés por debajo de los 1.000 pies y dirige tu faro hacia la diana. Sin embargo, no debes utilizar el faro cuando tomes tierra o perderás 10 puntos de velocidad.

## Área de vuelo 2

★ **Lecciones:** Aeroplano ligero, Reactor, Caída libre.

★ **Puntos necesarios:** 220.

★ **AEROPLANO LIGERO:** Tras pasar por el primer anillo, se te comunicará la altitud apropiada —que no es necesario alcanzar de forma exacta— para pasar por el siguiente. Toma tierra cuando hayas pasado por el tercero.




*Utiliza el visor inferior para facilitar el aterrizaje con el reactor.*

★ **REACTOR:** Utiliza los propulsores para despegar e inclínate hacia delante para volar a través del primer anillo. El anillo se volverá de color oscuro cuando pases a través de él. Los otros dos son, en realidad, esferas verdes; vuela hacia ellas y se convertirán en anillos. Recuerda que has de utilizar el visor inferior para aterrizar. (Si vas hacia el blanco móvil, usa el visor delantero.)

★ **CAÍDA LIBRE:** En esta lección hay cinco anillos; el cuarto está desplazado hacia un lado. Dirígete hacia la derecha e inclínate hacia delante para volar a través del cuarto anillo, después haz los ajustes necesarios para pasar por el quinto y último.

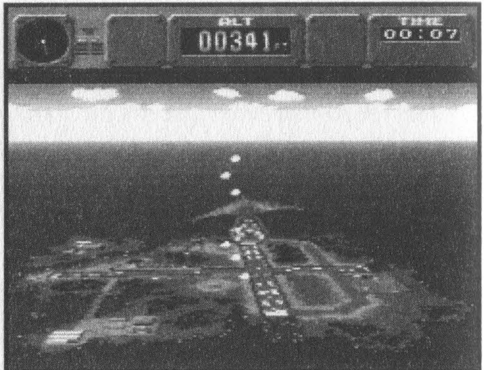
## Área de vuelo 3

★ **Lecciones:** Planeador remolcado, Aeroplano ligero, Reactor.

★ **Puntos necesarios:** 220.

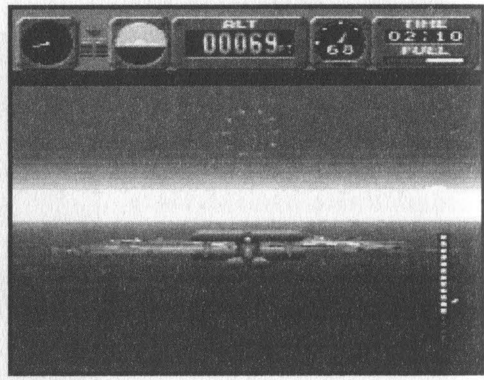
★ **PLANEADOR REMOLCADO:** Cuando te suelte el avión que te ha re-

molcado, vuela hacia la corriente térmica ascendente y sube hasta una altura de 500 pies. Entonces, prepara una larga aproximación a la zona de aterrizaje, porque te será necesario mucho espacio para que puedas descender gradualmente. Recuerda que has de encender el faro cuando te falte muy poco para tomar tierra.




*Para ganar altura, vuela directamente sobre la corriente térmica.*

★ AEROPLANO LIGERO: Pon el acelerador al máximo y pulsa «Abajo» (Down) en tu mando hasta que despegues. Vuela a través de los anillos (obtendrás de esta forma 50 puntos), y desciende inmediatamente después de pasar por el último de ellos con el fin de colocarte en una posición óptima y poder aterrizar.




*Tras atravesar el último anillo, baja lo suficiente como para poder aterrizar.*

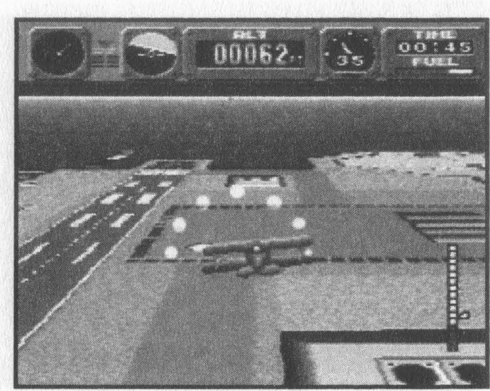
★ REACTOR: Utiliza los reactores para colocarte aproximadamente a 50 pies por encima del suelo. Debes tocar las barras verdes, tras lo cual se oscurecerán; para lograrlo no debes sobrepasar los 75 pies. Hay dos dianas que representan las zonas de aterrizaje, y la menor de ellas, como es natural, te reportará más puntos.

## Área de vuelo 4

★ **Lecciones:** Planeador remolcado, Aeroplano ligero, Reactor, Caída libre.

★ **Puntos necesarios:** 300.

★ **PLANEADOR REMOLCADO:** Vuela a través del anillo azul y entra en una corriente térmica ascendente para ganar altura. Gira en redondo y pasa otra vez por el mismo anillo. La zona de aterrizaje está justo debajo de él, por lo que has de alejarte lo suficiente como para realizar un itinerario de aproximación óptimo.




*Tienes que volar muy bajo para pasar por debajo del anillo.*

★ AEROPLANO LIGERO: Despega, vuela en línea recta durante un tiempo; entonces, gira en redondo y pasa por debajo del arco, como máximo a 30 pies. Parece fácil, pero no lo es. Utiliza las esferas oscuras como puntos de referencia para tu aterrizaje.

★ **REACTOR:** En esta lección, dos de los anillos se desplazan. Es fácil pasar por el que da vueltas sobre su eje, pero no lo es tanto el hacerlo por el anillo que se encoge y se expande. Quédate suspendido en el aire y sin avanzar, hasta que el anillo empiece a expandirse. Entonces, atraviésalo.

★ **CAÍDA LIBRE:** Inclínate hacia delante para pasar a través de los cuatro primeros anillos, da la vuelta y desciende hasta entrar en el quinto; luego, date la vuelta y baja de nuevo para atravesar los tres anillos finales.

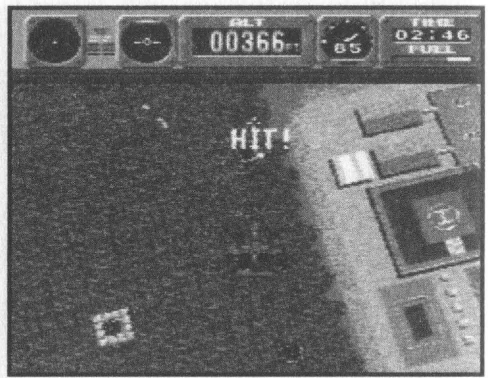
## Misión secreta

★ Acelera hasta el máximo y asciende a una altitud máxima de 630 metros. A los cañones enemigos les resulta más difícil alcanzarte con sus misiles a esta altitud. No pares de moverte de un lado al otro para esquivar los disparos, sean del tipo que sean.

★ Utiliza el radar que puedes ver en la esquina superior derecha de la pantalla, para localizar el helipuerto donde están los rehenes. Mientras avanzas por el camino hasta allí, los cañones dispararán contra ti. Apunta hacia los cañones con la mirilla del helicóptero. Cuando oigas el sonido de alarma y veas una señal roja en la mirilla, dispara tus misiles para destruir el cañón.

★ El helipuerto está custodiado por multitud de cañones, algunos de los cuales están ocultos entre la maleza que rodea el helipuerto. Utiliza la mirilla para localizar dichos cañones y dispara cuando las señales permanezcan fijas sobre alguno. No pares hasta que los hayas destruido todos; será arriesgado aterrizar aunque sólo quede uno.

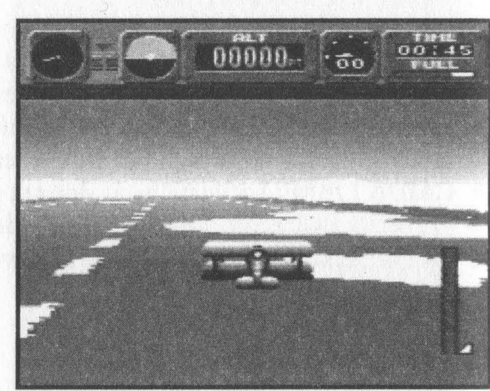
★ Fija la potencia de tu motor en 83 para descender. Dirígete hacia el helipuerto (representado por la gran H). Cuando aterrices, tus instructores entrarán en tromba en el helicóptero y te felicitarán por haber completado la misión. ¡Ahora ya estás preparado para recibir tus Insignias de Experto en Vuelo!



*Debes destruir todos los cañones antes de intentar aterrizar.*

## Área de vuelo 5

★ **Lecciones:** Aeroplano ligero, Caída libre.
★ **Puntos necesarios:** 140.
★ **AEROPLANO LIGERO:** En esta lección, lo único difícil es aterrizar en la pista helada. Si chocas con alguno de los montones de nieve, sólo anotarás los puntos que hayas conseguido por pasar a través de los anillos.
★ **CAÍDA LIBRE:** No te muevas ni un milímetro y pasarás directamente a través de todos los anillos.



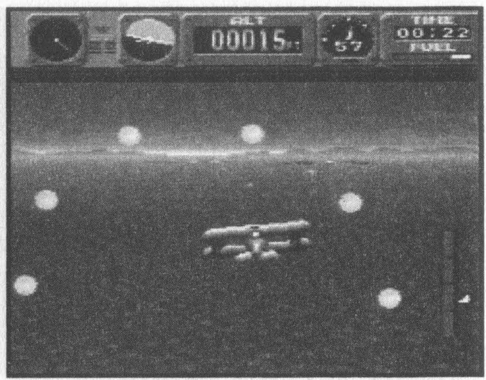
*Evita los montones de nieve cuando te acerques a la pista de aterrizaje.*

## Área de vuelo 6

★ **Lecciones:** Planeador remolcado, Aeroplano ligero, Reactor.
★ **Puntos necesarios:** 240.
★ **AEROPLANO LIGERO:** Sube unos 20 pies y podrás pasar bajo los arcos sin problemas; después, gana un poco de altura antes de llegar a la pista de aterrizaje.
★ **REACTOR:** Utiliza el visor frontal para localizar los anillos; luego, vuela a través de ellos con la ayuda del visor vertical.
★ **CAÍDA LIBRE:** Desde el noroeste sopla una ligera brisa, por lo que serás desviado hacia el sureste a menos que efectúes maniobras para contrarrestar el viento. Pero no realices demasiados ajustes o acabarás peor que antes. Los anillos sólo tienen un valor de 20 puntos, así que no te alarmes si pasas algunos de largo. ¡Asegúrate de aterrizar sobre la marca, porque si así lo haces, ganarás 70 puntos!



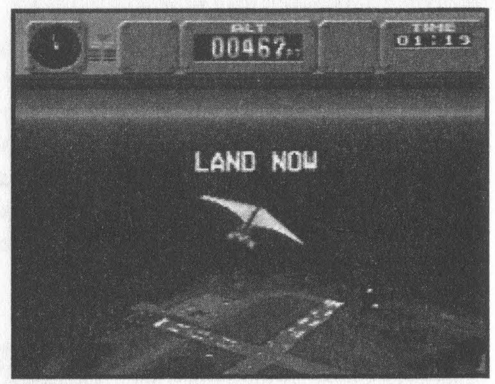




*Tendrás que volar a 20 pies, o menos, para lograr pasar bajo los anillos.*

## Área de vuelo 7

★ **Lecciones:** Planeador remolcado, Aeroplano ligero, Reactor.
★ **Puntos necesarios:** 240.
★ **PLANEADOR REMOLCADO:** Sigue aprovechándote de las corrientes térmicas hasta que alcances los 700 pies, luego aterriza con el planeador. ¡No podría ser más sencillo!
★ **AEROPLANO LIGERO:** El fuerte viento complica notablemente esta lección. Mantén la velocidad aproximadamente a 90 con el fin de tener tiempo para realizar la maniobra.
★ **REACTOR:** Con que vueles a una altura ridículamente baja —a 10 pies o menos—, podrás tocar los rayos verdes. Utiliza los reactores para mantenerte por encima del suelo (y, de paso, conseguir una mejor puntuación por haber empleado poco tiempo).



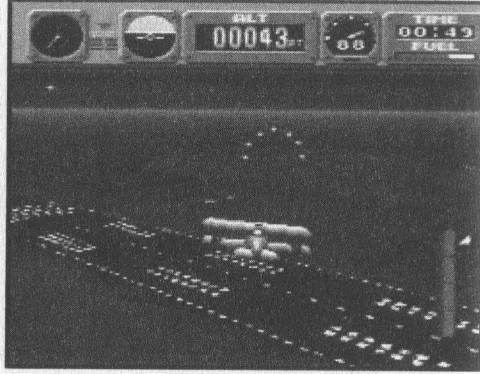
*Necesitas meterte en dos o tres corrientes térmicas para alcanzar los 700 pies.*

## Área de vuelo 8

★ **Lecciones:** Planeador remolcado, Aeroplano ligero, Reactor, Caída libre.
★ **Puntos necesarios:** 320.

★ PLANEADOR REMOLCADO: Nada de complicaciones: sólo has de pasar dos veces por el anillo y posarte sobre el suelo.

★ AEROPLANO LIGERO: Si te mantienes a baja altura tocarás los anillos aunque no los atravieses realmente. Una vez hayas pasado por los dos anillos, utiliza las esferas oscuras como guías para la aproximación y el aterrizaje. ¡Haz los ajustes necesarios para compensar los fuertes vientos!



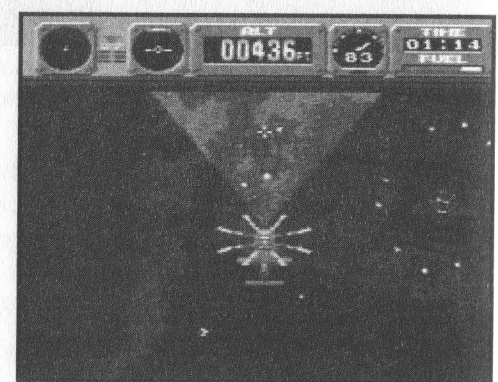

*No tienes por qué volar bajo estos anillos..., sólo debes asegurarte de que los rozas cuando pasas por encima de ellos.*

★ REACTOR: Usa el visor delantero para localizar los blancos en movimiento; después, pasa al visor inferior para volar en zigzag entre ellos. Puedes obtener fácilmente 100 puntos en esta lección.

★ CAÍDA LIBRE: Sólo alguien con mucha suerte o un jugador que sea un verdadero as del vuelo conseguirá pasar a través de los ocho anillos sin tener que volver a empezar en alguna ocasión. Compensa los puntos que hayas perdido en esta fase aterrizando en el mismo centro de la diana.

## Misión secreta

Esta misión transcurre de noche, con lo que resulta más difícil descubrir los cañones. Y hablando de cañones: aquí hay muchos más protegiendo el helipuerto, y otros muchos escondidos entre la maleza. Manténte a máxima altitud y bombardea los cañones, virando enérgicamente a izquierda y derecha para esquivar sus misiles. No pares hasta que hayas destruido todos los cañones. Cuando aterrices en el helipuerto, habrás completado el juego y verás una secuencia de animación increíblemente buena.




*Especialmente para esta misión, han apagado las luces y añadido muchos más cañones.*

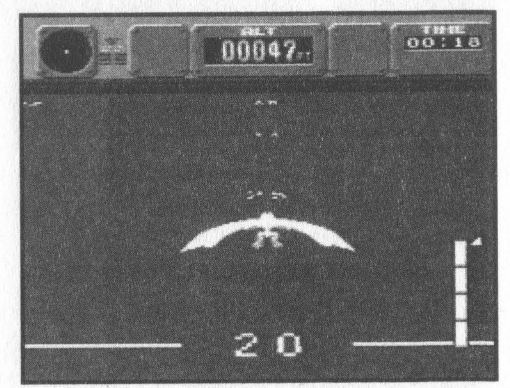




## Secretos increíbles

PANTALLAS CON PREMIOS: ¿Ves aquellos blancos móviles? Aterriza sobre ellos y entrarás en algunas pantallas repletas de premios que te supondrán una gran cantidad de puntos extra, (conseguirás 100 puntos por aterrizar sobre los blancos móviles, aunque falles en el nivel de «bonus»). La cantidad de pantallas en las que puedas entrar dependerá de la lección que estés recibiendo.

Si estás en la secuencia de **Caída libre** y aterrizas sobre el blanco móvil, entrarás en el «pingüino». Apunta al centro de la piscina y ganarás 50 puntos. Si estás en una lección de **Reactor** y aterrizas sobre el blanco móvil, te corresponde el «hombre pájaro». Rebota sobre los bloques marcados con una P para obtener puntos; salta sobre el centro de la diana cuadrada y conseguirás 50 puntos.




*Empiezas el nivel de «bonus» con 100 puntos..., pero debes ir a por más.*

CÚPULAS: Todas las Áreas de vuelo tienen cúpulas en el suelo. Cuando estés usando el reactor puedes aterrizar sobre ellas y aplastarlas. Perderás dos puntos si tocas el suelo estando en la lección del reactor, pero ninguno si rebotas sobre una cúpula.

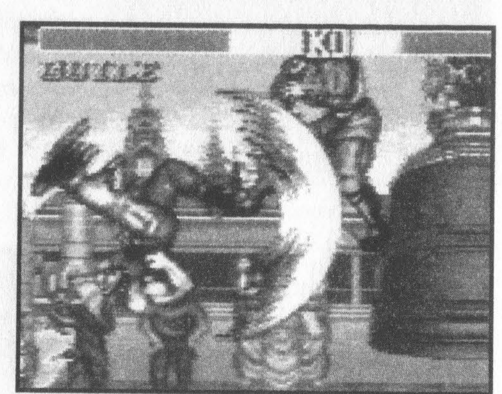
CLAVES DE ACCESO:
**Área de vuelo 2:** 985206
**Área de vuelo 3:** 394391
**Área de vuelo 4:** 520771
**Misión secreta uno:** 108048
**Área de vuelo 5:** 400718
**Área de vuelo 6:** 773224
**Área de vuelo 7:** 165411
**Área de vuelo 8:** 760357
**Misión secreta dos:** 882943

# STREET FIGHTER 2

## DE CAPCOM

### Introducción

Los juegos basados en las artes marciales llevan mucho tiempo dando guerra. En los primeros del género, éxitos como «Double Dragon», se incluían unos pocos movimientos. Y, claro, estando limitados a puñetazos, patadas y empujones, aburrían rápidamente al jugador. Capcom fue quien empezó a introducir variantes en el «Street Fighter» original, creando a los personajes que actualmente son conocidos en todo el mundo, como Ken y Ryu. «Street Fighter» fue un éxito, pero no alcanzó ni de lejos el número de unidades vendidas de «Street Fighter 2». El secreto reside en la gran cantidad de movimientos especiales, que añaden un toque de realismo al juego por más que éstos sean humanamente imposibles. Además, «Street Fighter 2» aporta unos magníficos gráficos, sonidos y personajes, junto a la posibilidad de que participen dos jugadores a la vez. Se trata de uno de los mejores videojuegos de toda la historia, y puedes estar orgulloso de tenerlo en tu colección.




*¿Estás preparado para el reto definitivo? Si superas el Nivel 7, sin perder un solo asalto, verás un final... «especial» (más detalles al final de este capítulo).*

Empezaré contándote estrategias para sobrevivir; después, podrás disfrutar con un perfil de cada personaje, que incluye un análisis detallado sobre cómo efectuar cada uno de sus movimientos especiales. Concluiré dándote unos consejos y ayudas para terminar el nivel 7 con Ken o con Ryu, y un **Increíble secreto** para que cada personaje se enfrente a él mismo.

### Estrategias increíbles

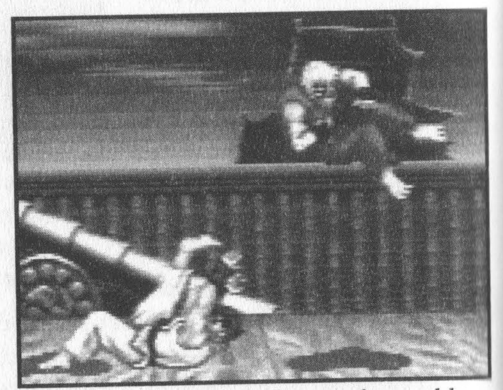
★ Lo más importante es aprender a defenderse. Para empezar: pulsando la tecla apropiada para retroceder, tu personaje parará el golpe. Puedes perfeccionar tu táctica si aprendes a bloquear a tu contrincante, tanto si salta hacia ti como si te ataca por abajo. Si no hace nada, tu personaje andará en la dirección que selecciones en tu mando. En los niveles me-

nos difíciles podrás desenvolverte bien sin saber cómo bloquear bien, pero cuando desafíes a los oponentes más duros, deberás tener un dominio absoluto.

★ **Conseguir ser un maestro** en los movimientos especiales de cada personaje es el secreto para ser un campeón en «Street Fighter 2». Lo mejor que puedes hacer es elegir el modo de 2 jugadores. Utiliza un solo personaje, mientras el otro te sirve como blanco. Practica cada uno de los movimientos que se describen en este capítulo hasta que puedas realizarlos sin excesivas dificultades.

## Ken y Ryu

★ Estos personajes utilizan exactamente los mismos movimientos. La única diferencia está en la forma en que dan una **Voltereta hacia atrás**: Ryu se echa al suelo hacia atrás y lanza a su oponente al aire con una patada, mientras que Ken da una voltereta completa antes de dar la patada a su oponente para alejarle (los daños que producen sí son los mismos). Practica cada uno de los movimientos que detallo a continuación en la modalidad de dos jugadores hasta que los domines todos.

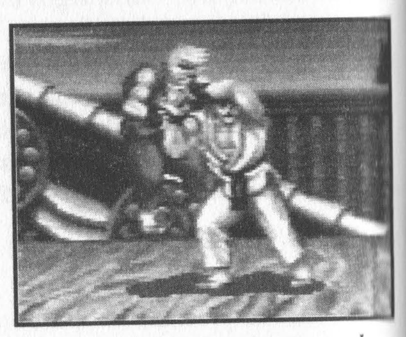


*Para ejecutar una Voltereta de espaldas, acércate a tu oponente, pulsa el mando hacia delante y dale una Patada Mediana o Fuerte.*

ATAQUES A CORTA DISTANCIA

★ **La Voltereta hacia atrás** sólo debes utilizarla cuando estás de pie y cerca de un oponente. Empuja el mando de control en la dirección del oponente y aprieta el botón de Patada Mediana o Fuerte.

★ **El Lanzamiento por encima del hombro** se realiza de igual forma que la Voltereta hacia atrás, excep-



*Pulsa «Adelante» mientras pulsas el botón de Puñetazo Mediano o Fuerte, para ejecutar un Lanzamiento de espalda.*

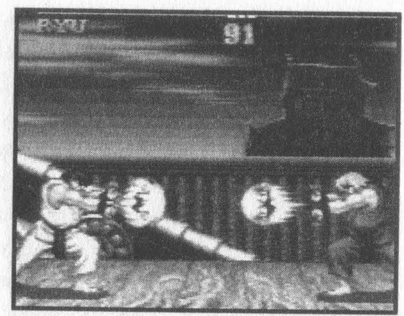




tuando que en este caso se utiliza el Puñetazo Mediano o Fuerte.

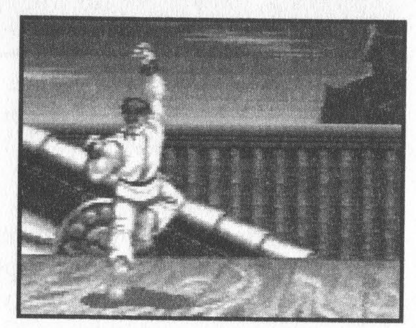
MOVIMIENTOS ESPECIALES

★ **La Bola de Fuego:** Puedes lanzar Bolas de Fuego con tres velocidades diferentes, dependiendo de si empleas el Puñetazo Suave (el más lento) o el Puñetazo Fuerte (el más rápido). Empieza pulsando el mando hacia abajo, gíralo en diagonal y luego orienta tu personaje en la dirección de tu oponente. Debes pulsar el botón de puñetazo que desees en el momento exacto en que acabes de girar el mando de control. Deberás fijar la velocidad de la Bola de Fuego en base a lo que tu oponente esté haciendo. Cuando esté saltando en el aire, debes lograr que la Bola de Fuego llegue a sus pies cuando éstos toquen el suelo. Serás vulnerable a las patadas mientras tus brazos todavía estén extendidos después de lanzar la Bola de Fuego; y seguirás en ese estado tanto tiempo como veloz y potente sea la Bola de Fuego.



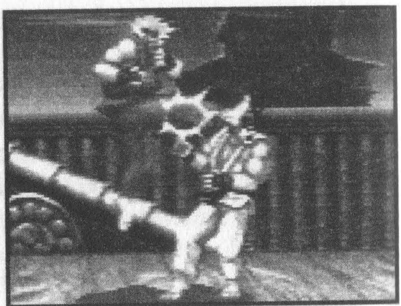
*Procura pillar desprevenido a tu oponente cuando le lances una Bola de Fuego.*

★ **Puñetazo de Dragón:** Se trata de un puñetazo increíble que tumbará a cualquier oponente, y el más efectivo que pueden realizar Ken y Ryu. Empieza por pulsar el mando de control en dirección a tu oponente; luego, con un movimiento rápido, desplaza el mando de control en diagonal y en línea recta hacia abajo. Después, tíralo hacia atrás, en dirección a tu adversario. Debes apretar uno de los tres botones de Puñetazo en el momento en que hayas acabado de mover el mando; dicho botón determina lo alto que saltarás mientras das el puñetazo. Ya debes estar familiarizado con la Bola de Fuego; pues bien, el Puñetazo de Dragón es idéntico, sólo que debes empezar pulsando el mando de control en dirección a tu oponente. Serás vulnerable a cualquier ataque mientras estés en el aire; cuanto más fuerte sea el Puñetazo de Dragón, mayor tiempo permanecerás en el aire.

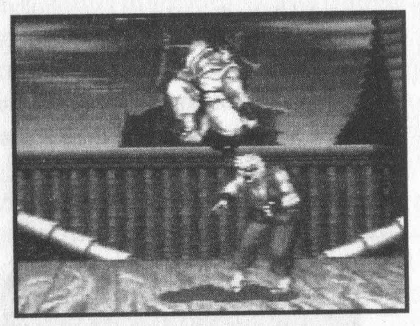


*Es esencial dominar el Puñetazo del Dragón cuando manejas a Ken o a Ryu.*

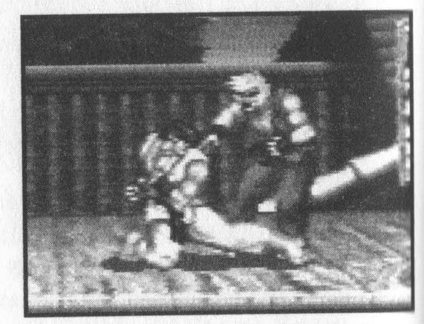
★ **La Patada Huracán:** Este movimiento te hace girar en el aire y dar una patada a tu oponente. Debes hacer exactamente lo mismo con la Bola de Fuego, sólo que tienes que mover el mando de control en dirección opuesta a la de tu oponente. Empieza pulsando hacia abajo el mando; luego, desplázalo en diagonal y acaba moviéndolo en dirección opuesta a la de tu oponente. Pulsa uno de los botones de Patada cuando completes tu movimiento, basando tu elección en lo lejos y lo aprisa que quieras realizar el giro rápido hacia tu oponente.



*Haz girar el mando en dirección opuesta a la de la Bola de Fuego para dar una Patada Huracán.*



*1-1: Salta y dale una Patada Ligera en el aire para herirle en la cabeza.*

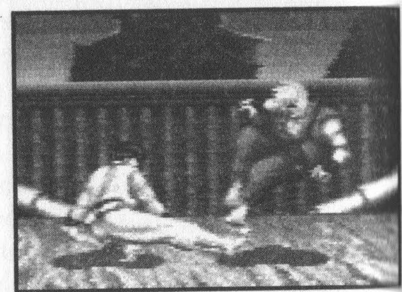


*1-2: Dale una Patada Ligera, dos veces, en las piernas, para debilitarle.*

COMBINACIONES

★ Efectuando algunos movimientos especiales al mismo tiempo, puedes complicarle muchísimo la vida a tu oponente.

★ **Combinación #1:** Rodillazo / Patada de barrido circular (aturde a tu oponente). Empieza por situarte, a una distancia de un tercio de la anchura de la pantalla, frente a tu oponente. **Salta** en el aire pulsando el mando de control en diagonal y



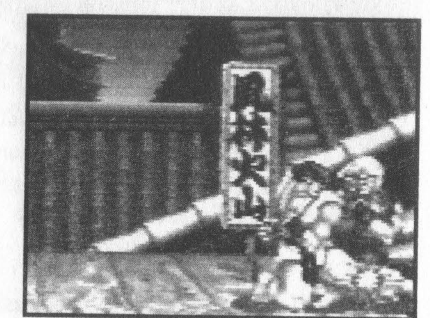
*1-3: Hazle la Zancadilla giratoria para que caiga al suelo y se quede aturdido.*





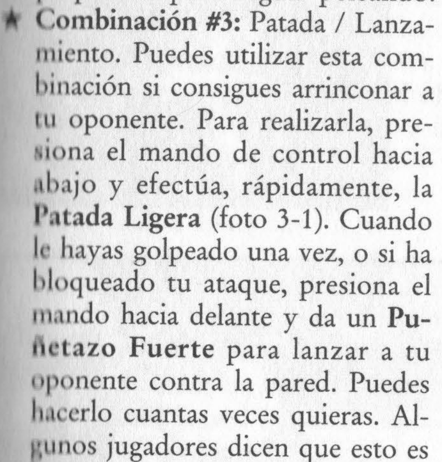
en dirección a tu oponente; después, pulsa **Patada Ligera** cuando caigas sobre su cabeza para golpearle con la rodilla (foto 1-1). Sigue pulsando el mando hacia abajo y aprieta rápidamente **Patada Ligera** cuando llegues al suelo, para debilitar sus piernas: termina con una **Patada Fuerte** de barrido que le haga caer al suelo. Estará aturdido cuando se levante, lo que te permitirá continuar con el ataque especial que elijas.

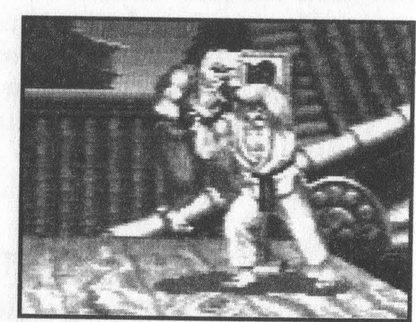
★ **Combinación #2:** Patada en salto / Patada baja. Con esta combinación, puedes minar notablemente la energía de tus enemigos. Salta por el aire hacia tu oponente, te encuentres donde te encuentres, y da una Patada Fuerte cuando caigas sobre su cabeza. Otra más, cuando estés sobre el suelo, le hará caer al suelo. Pero esto no le dejará aturdido, así que debes estar preparado para seguir peleando.



*3-1: Arrincona a tu oponente y dale Patadas Ligeras hasta que aprenda a bloquearlas.*

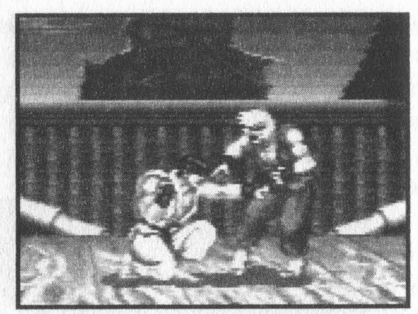
★ **Combinación #3:** Patada / Lanzamiento. Puedes utilizar esta combinación si consigues arrinconar a tu oponente. Para realizarla, presiona el mando de control hacia abajo y efectúa, rápidamente, la **Patada Ligera** (foto 3-1). Cuando le hayas golpeado una vez, o si ha bloqueado tu ataque, presiona el mando hacia delante y da un **Puñetazo Fuerte** para lanzar a tu oponente contra la pared. Puedes hacerlo cuantas veces quieras. Algunos jugadores dicen que esto es hacer trampas porque no hay defensa posible, pero se equivocan. Lo cierto es que tu oponente puede escapar empujándote o mordiéndote en el momento en que dejes de dar patadas y te pongas en pie.



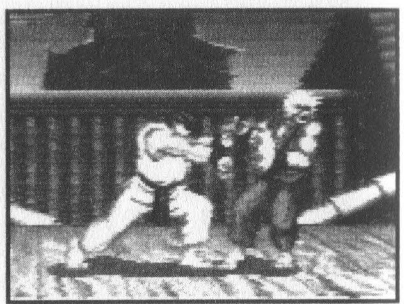


*3-2: Lanza a tu oponente contra la pared («Adelante» + Puñetazo Fuerte). Repítelo.*

★ **Combinación #4:** Puñetazo Doble / Bola de Fuego / Puñetazo de Dragón. Esta combinación va de perlas cuando tu oponente queda aturdido por efecto de algún otro movimiento. ¿Cómo lograrlo? Aproxímate a él. Aprieta el mando hacia delante y dale un Puñetazo Ligero (foto 4-1). Cuando todavía estés pulsando «Abajo» en el mando, lanza una Bola de



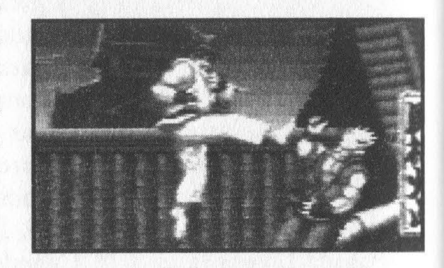
*4-1: Aproxímate a él y dale una Patada Ligera; después, pulsa el mando hacia abajo y dale un Puñetazo Ligero.*



*4-2: Lanza una Bola de Fuego, y después dale un Puñetazo de Dragón para dejarle aturdido.*

Fuego (mueve el mando en dirección a tu oponente y aprieta Puñetazo Ligero). Sigue hacia delante después de lanzar la Bola de Fuego y de dar el Puñetazo Doble (foto 4-2). Volverás a aturdirle.

★ **Combinación #5:** Movimiento brusco de pierna / Salto con Patada / Huracán. **Salta** hacia tu oponente y dale una **Patada Fuerte** a su cabeza, seguida de una **Patada Huracán.** Esto aturdirá a cualquiera de tus oponentes.



## Edmond Honda

★ E. Honda dispone de tres ataques a corta distancia y dos Ataques Especiales. Como ves, es uno de los personajes con menor diversidad de movimientos; al menos, luchar con él te permitirá practicar a fondo tus movimientos.

**ATAQUES A CORTA DISTANCIA**

★ **Lanzamiento por encima del hombro:** Puedes agarrar a tu oponente si te acercas a él y pulsas hacia delante con el **Puñetazo Mediano.**



*Acércate, aprieta el mando hacia delante y dale un Puñetazo o una Patada Fuertes para conseguir ejecutar el Abrazo del Oso.*





★ **Abrazo del oso:** Causarás un espectacular descenso en el nivel de energía de tu oponente si te acercas a él y pulsas el mando hacia delante con un **Puñetazo Fuerte** o con una **Patada Alta.** Ambos restan la misma cantidad de energía (más de una tercera parte).

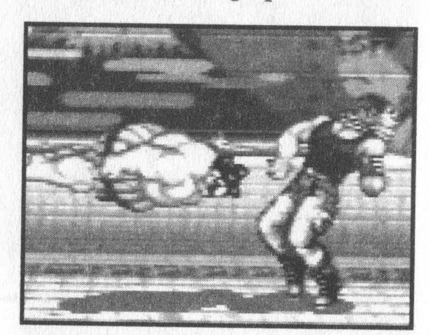
*Pulsa rápidamente cualquier botón de Puñetazo para darle el Golpe de las cien manos.*

★ **Rodillazo:** Darás una doble patada con tu rodilla al aproximarte, pulsar el mando hacia delante, y golpear con una Patada Mediana.

También puedes dar una **Patada Alta**, ligeramente más floja, si te acercas a él y le golpeas con una Patada Fuerte (sin pulsar hacia delante).

**MOVIMIENTOS ESPECIALES**

★ **El Golpe de las cien manos:** Este movimiento es de fácil ejecución. Pulsa rápidamente cualquier botón de **Puñetazo.** El golpe más lento (Puñetazo Ligero) es el más fácil para empezar, aunque cuando tus manos ya estén golpeando, puedes pasar a Puñetazo Fuerte para conseguir un golpe más rápido (y más doloroso). También puedes empezar con el Puñetazo Ligero y después mantener presionado el Puñetazo Fuerte, con lo que golpearás con gran rapidez (esto es mejor que pulsar el botón correspondiente una y otra vez).

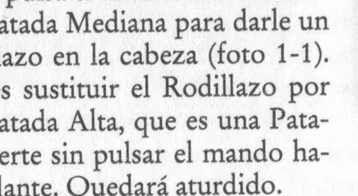


*Manténte durante 2 segundos lejos de tu oponente; luego, pulsa el mando hacia delante y dale un Puñetazo para lograr ejecutar el Cabezazo Sumo.*

★ **Cabezazos Sumo:** Muchos jugadores han bautizado, espontáneamente, este movimiento como «el torpedo». Manténte apartado de tu oponente por lo menos durante dos segundos; luego, pulsa el mando en dirección a tu oponente y, simultáneamente, pulsa cualquier botón de Puñetazo para volar por el aire. Hay tres velocidades distintas, pero todas ellas le arrebatarán a tu oponente la misma cantidad de energía. Si sabes que está a punto de saltar, lo mejor será que ejecutes un Cabezazo lento para alcanzarle cuando llegue al suelo.

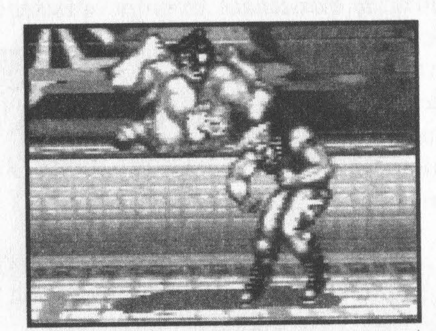
COMBINACIONES

★ **Combinación #1:** Salto con Patada / Rodillazo. Salta por encima de tu oponente y pulsa Patada Fuerte para golpearle en la cabeza; luego, pulsa el mando hacia delante y Patada Mediana para darle un Rodillazo en la cabeza (foto 1-1). Puedes sustituir el Rodillazo por una Patada Alta, que es una Patada Fuerte sin pulsar el mando hacia delante. Quedará aturdido.

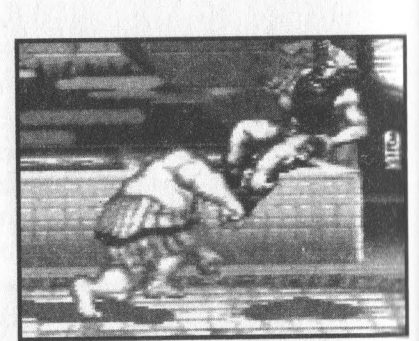


*Comb. #1: Dale una Patada Fuerte en la cabeza; luego, un Rodillazo o una Patada Alta.*

★ **Combinación #2:** Salto con Patada / Lanzamiento por encima del hombro. Es una combinación difícil de ejecutar. Empieza saltando hacia tu oponente; después dale una Patada Ligera en la cabeza, y en cuanto llegues al suelo, ejecuta —con rapidez— un Lanzamiento por encima del hombro (Adelante y Puñetazo Mediano). Finalmente ve hacia donde está tu oponente y repite este procedimiento hasta dejar su nivel de energía bajo mínimos.



*2-1: Salta sobre tu oponente y dale una Patada Ligera en la cabeza.*



*2-2: Hazle saltar por encima de tu hombro y repite el movimiento combinado con una Patada.*

★ **Combinación #3:** Golpe de barriga / Rodillazo. Es muy difícil efectuar esta combinación sin recibir un golpe, pero vale la pena arriesgarse. Salta en diagonal por encima de tu oponente (foto 3-1) y pulsa Patada Mediana en cuanto te acerques a él. Luego, pulsa el mando rápidamente hacia delante y dale una Patada Mediana. El resultado final será un Rodillazo.





## Blanka

★ Blanka está algo limitado puesto que sólo dispone de dos movimientos especiales, aunque sus ataques a corta distancia y la combinación de ambos resultan muy efectivos.

ATAQUES A CORTA DISTANCIA

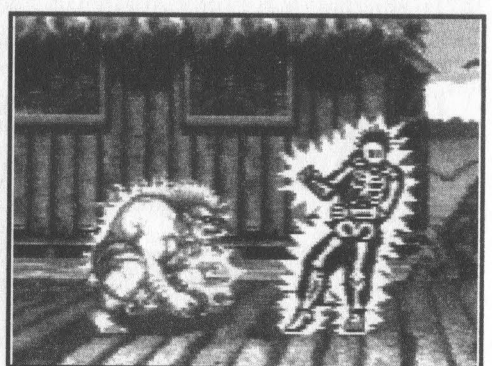
★ **Mordisco en la cabeza:** Puedes masticar la cabeza de tu oponente, si te aproximas a él y pulsas el mando hacia delante mientras ejecutas un Puñetazo Fuerte.

★ **Doble Rodilla:** Puedes saltar y golpear la cabeza de tu oponente con las dos rodillas si te acercas a él y pulsas el mando hacia delante mientras ejecutas una Patada Mediana.

★ **Cabezazo:** Puedes avanzar dando una voltereta dando al mismo tiempo un cabezazo a tu oponente, si te acercas a él y pulsas el botón de Puñetazo Fuerte.

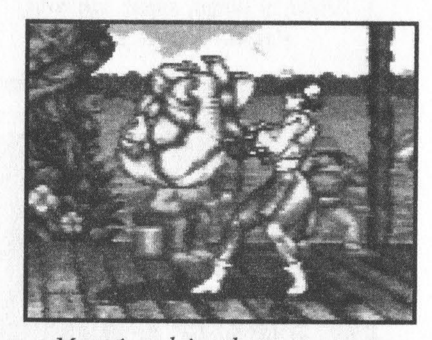
MOVIMIENTOS ESPECIALES

★ **Electricidad:** Si tu oponente se está preparando para saltar o lanzarse como un torpedo sobre ti, utiliza la electricidad para dejarle frito en cuanto se te acerque. Pulsa con rapidez cualquiera de los botones de Puñetazo; el Ligero se activa más deprisa, pero podrás defenderte mejor si utilizas el Fuerte.



*Aprieta cualquier botón de Puñetazo para desprender una descarga eléctrica.*

★ **Ataque con Voltereta:** Mantén presionado el mando por lo menos durante dos segundos; luego, pulsa hacia delante a la vez que cualquiera de los botones de Puñetazo. Si vas hacia atrás para apartarte de tu oponente en el momento en que llegues al suelo, o incluso mientras paras su golpe, puedes efectuar rápidamente otro Ataque con Voltereta. Ten en cuenta que eres muy vulnerable mientras ejecutas este movimiento.



*Mantente lejos de tu oponente durante dos segundos; luego, pulsa el mando hacia delante y luego el botón de Puñetazo para dar la Voltereta.*

COMBINACIONES

★ **Combinación #1:** Salto con Puñetazo / Cabezazo. Salta hacia tu oponente y pulsa el botón de Puñetazo Fuerte para arañarle la cabeza; a continuación, dale un Cabezazo (Adelante y Puñetazo Mediano) en el momento en que llegues al suelo, con la finalidad de dejarle aturdido. Luego, sigue atacándole con alguna de las otras combinaciones.

★ **Combinación #2:** Doble Rodilla / Cabezazo. Después de dejarle aturdido, sigue agrediéndole con una Doble Rodilla (Adelante con Patada Mediana, seguida inmediatamente por un Cabezazo (Adelante, con Puñetazo Mediano).

★ **Combinación #3:** Patada Alta / Patada Baja. Salta hacia tu oponente y dale una Patada Fuerte en la cabeza (foto 3-1). Luego, dale una Patada Fuerte cuando toques el suelo para hacerle caer (foto 3-2). Repítelo dos veces, con rapidez, para dejarle aturdido. Puedes causarle daños simila-



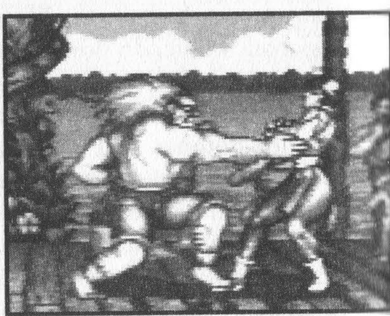
*3-1: Empieza con Patada Fuerte Alta, y luego, sigue con una Patada Fuerte Baja.*



*3-2: Repite la combinación para aturdir a tu oponente.*



*4-1: Si puedes, aproxímate lo necesario para morder en la Cabeza a tus oponentes.*



*4-2: Después, dale un golpe corto (Puñetazo Ligero), y muérdele otra vez.*



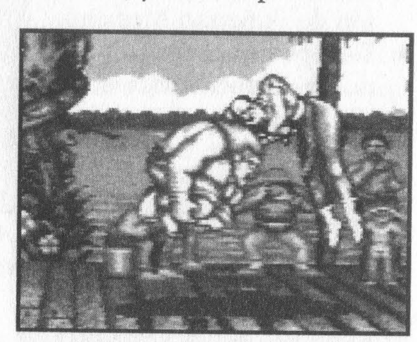


res sustituyendo las Patadas Fuertes por Patadas Medianas o Puñetazos Fuertes.

★ **Combinación #4:** Mordisco en la cabeza / Golpe corto / Mordisco en la cabeza. Cuando estés lo bastante cerca para morderle la cabeza (Adelante + Puñetazo Fuerte), hazlo (foto 4-1) y mantén presionado el



*4-1: También puedes combinar el mordisco...*



*4-2: ...con una Voltereta.*

botón para ir hacia tu oponente; luego, pulsa rápidamente, una y otra vez, el botón de Puñetazo Ligero para seguir minando su nivel de energía (foto 4-2). Después, dale otro Mordisco en la cabeza. Puedes repetir este procedimiento hasta derrotar definitivamente a tu oponente.

★ **Combinación #5:** Mordisco en la cabeza / Ataque en Voltereta. Lo primero es un Mordisco en la cabeza; mantén presionado el mando de control de modo que te alejes de tu oponente. Después, lanza un Ataque en Voltereta.

## Guile

★ La correcta selección de ataques a corta distancia y de movimientos especiales, hace que Guile sea uno de los personajes más populares. También es capaz de ejecutar un endiablado Puñetazo Ligero que derrotará a cualquier oponente una vez aturdido (véanse los movimientos combinados).

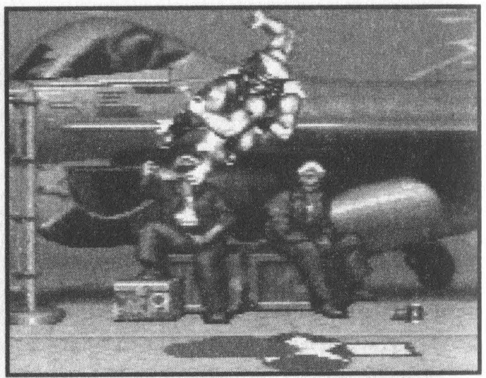
ATAQUES A CORTA DISTANCIA

★ **Lanzamiento en el aire por encima del hombro:** Cuando otro personaje esté en el aire, salta hacia él y dale un Puñetazo Fuerte o Mediano. Este movimiento resulta muy efectivo para dejarle sin energía.

★ **Golpe de caída de rodilla:** Acércate a tu oponente y pulsa el mando hacia delante mientras ejecutas una Patada Fuerte. Guile dará un gran giro en el aire y golpeará a su oponente con la rodilla.

★ **Lanzamiento desde el suelo por encima del hombro:** Aproxímate y pulsa el mando hacia delante; al mismo tiempo, pulsa el botón de Puñetazo Mediano.

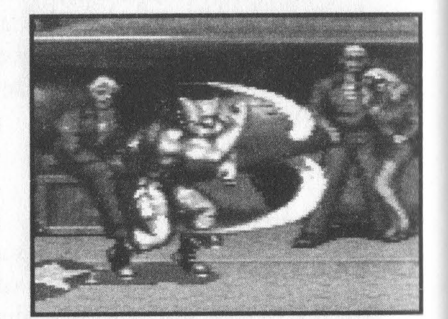
★ **Rompe espinazos:** Cuando un oponente esté en el aire, salta sobre él y aprieta Patada Fuerte o Mediana: le atraparás y le romperás la espalda al caer.


*Agarra a tu oponente mientras esté en el aire, con un Lanzamiento por el hombro.*

★ **Suplex:** Agarra a tu oponente y lánzalo de espaldas sobre tu cabeza. Esto lo conseguirás aproximándote a él y pulsando el mando hacia delante mientras ejecutas un Puñetazo Fuerte.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

★ **Campo de Energía:** Mantén presionado el mando de control para alejarte de tu adversario, por lo menos durante dos segundos, y luego aprieta simultáneamente hacia delante al mismo tiempo que cualquier botón de Puñetazo para lanzar un Campo de Energía. Dicho botón determinará la velocidad del Campo (Ligero = lento). Puedes utilizar un Campo de Energía rápido para coger por sorpresa a un oponente; o bien, cuando salte, lanzarle uno lento para que estalle a sus pies cuando llegue al suelo. Éste es un excelente método para mantener alejado a tu adversario y bloquearle. El tiempo que emplees parando sus golpes contará como tiempo de preparación del Campo de Energía.


*Manténte lejos de tu enemigo durante dos segundos, y luego pulsa el mando hacia delante y dale un Puñetazo para lanzar un Campo de energía.*

★ **Patada Rápida:** Es parecida al Campo de Energía, aunque debes estar bastante cerca para alcanzar a tu oponente. Mantén el mando presionado hacia abajo por lo menos durante dos segundos, y cuando tu oponente se aproxime, aprieta simultáneamente el mando hacia arriba

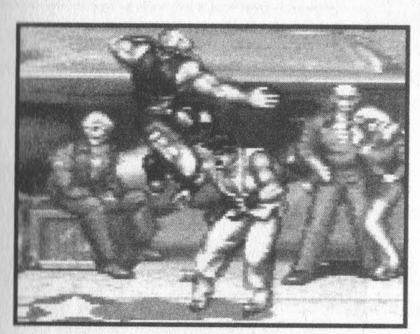


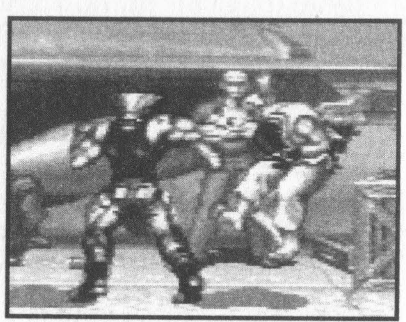


al mismo tiempo que cualquier botón de Patada. Este ataque resulta práctico si se utiliza como ataque después de un bloqueo. El tiempo que consumas pulsando el mando hacia abajo mientras estés parando golpes contará como tiempo transcurrido en la preparación de la Patada Rápida.

COMBINACIONES

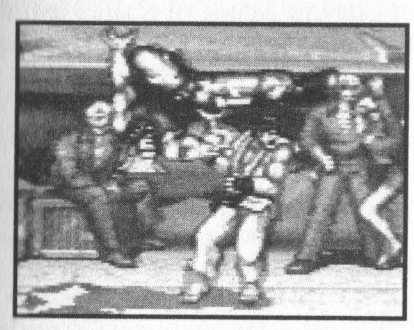
★ **Combinación #1:** Salto con Puñetazo triple. Salta hacia tu oponente y dale un Puñetazo Fuerte antes de llegar al suelo (foto 1-1). Rápidamente dale otros dos Puñetazos: uno, directo, y el otro, un revés. Caerá

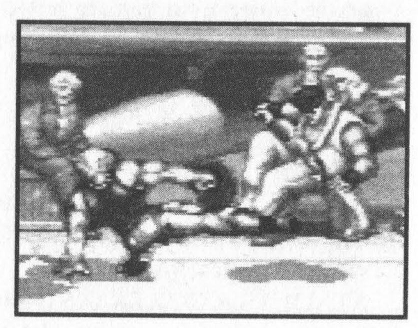

**1-1:** *Da un Puñetazo Fuerte a la cabeza de tu oponente.*


**1-2:** *Luego, dale Puñetazos Ligeros seguidos y muy rápidamente, y lograrás tumbarle.*

aturdido. Continúa el ataque con Puñetazos Ligeros y tu oponente no tendrá la menor oportunidad de vencer.

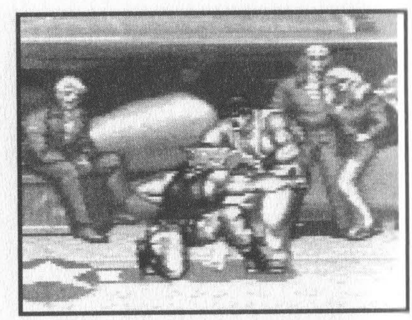
★ **Combinación #2:** Patada Doble / Campo de Energía. Salta hacia delante y pulsa el botón de Patada Fuerte; luego, con rapidez, agáchate y vuelve a darle una Patada Fuerte. Mientras le das la Patada Baja, pulsa


**2-1:** *Dale una Patada Fuerte en la cabeza una vez (con los pies en alto).*

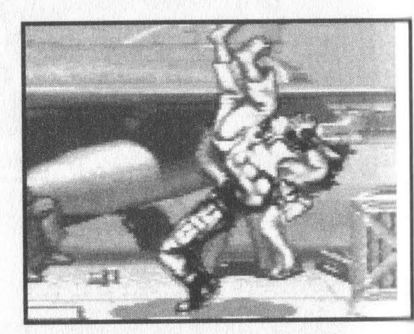

**2-2:** *Mantén presionado el mando hacia abajo y dale otra Patada Fuerte mientras te apartas.*

el mando hacia abajo y aléjate; luego, pulsa el mando hacia delante y dale un Puñetazo Fuerte para lanzar un Campo de energía lento, que alcanzará a tu oponente cuando se levante tras haber recibido la Patada Baja. Esto le dejará aturdido. Prosigue con varios y rápidos Puñetazos Ligeros, y tu adversario no tendrá oportunidad alguna.

★ **Combinación #3:** Puñetazo Ligero / Suplex. Cuando un oponente haya caído y esté tratando de levantarse, o acabes de lanzarle por los aires, colócate cerca de él y dale dos Puñetazos Ligeros bajos. Acaba con un Suplex (Adelante y Puñetazo Ligero). Puedes repetir este último movimiento tantas veces como quieras.



*3-1: Pulsa el mando hacia abajo y dale dos Puñetazos Ligeros, tan rápido como puedas.*



*3-2: Sigue con dos Suplex.*

★ **Combinación #4:** Campo de Energía / Lanzamiento por encima del hombro. Lanza un Campo de energía lento y ve tras él; cuando tu oponente lo pare, agárrale y pulsa el mando hacia delante y el botón de Puñetazo Mediano para realizar un Lanzamiento por encima de tu hombro. Si tu adversario es capaz de saltar por encima del Campo de Energía, no pierdas tiempo y dale una patada en el aire y por detrás para que caiga al suelo sobre el Campo de Energía, con lo que quedará aturdido.

## Chun Li

★ Chun Li dispone de dos movimientos especiales de fácil ejecución y tres ataques a corta distancia. Combinar dichos movimientos no presenta complicaciones.

ATAQUES A CORTA DISTANCIA

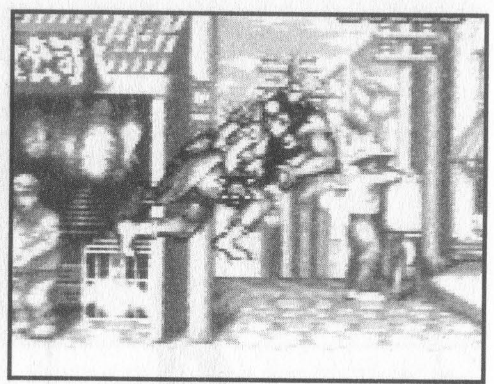
★ **Lanzamiento por encima del hombro en el aire:** Cuando tu oponente esté en el aire, salta sobre él y pulsa el botón de Puñetazo Mediano o Fuerte para agarrarle y tirarle al suelo.





★ **Lanzamiento por encima del hombro desde el suelo:** Pulsa el mando hacia delante (en dirección a tu oponente) y el botón de Puñetazo Mediano o Fuerte para lanzarle al suelo.

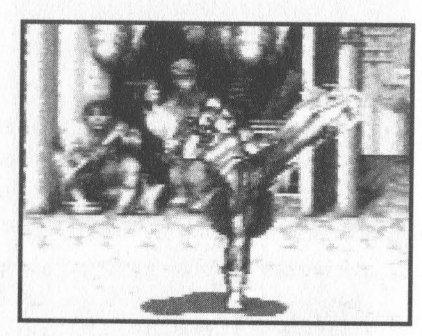
★ **Patadón en la cabeza:** Salta hacia tu oponente; luego, mantén presionado el mando abajo y pulsa el botón de Patada Mediana para darle una en la cabeza.



*Con un Salto y un Puñetazo Fuerte, conseguirás ejecutar un Lanzamiento por encima del hombro.*

MOVIMIENTOS ESPECIALES

★ **Patada Relámpago:** Oprime rápidamente cualquier botón de Patada y conseguirás que el pie de Chun Li se mueva a la velocidad del relámpago. Puedes conseguir que se mueva más aprisa si utilizas la Patada Fuerte, pero tu oponente perderá la misma cantidad de energía.

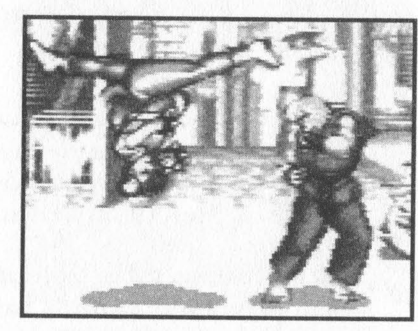


*Da varias Patadas Rápidas para ejecutar la Patada Relámpago.*

★ **Patada Torbellino:** Mantén presionado el botón por lo menos durante dos segundos, pulsa «Arriba» y, simultáneamente, cualquier botón de Patada. Girarás más aprisa y llegarás más lejos si utilizas el botón de Patada Fuerte.

COMBINACIONES

★ **Combinación #1:** Patada Triple. Salta en dirección a tu adversario y dale una Patada Ligera, con rapidez, en la cabeza; después, cuando toques nuevamente el suelo y todavía estés pulsando el botón de Patada Ligera, mantén presionado el mando para darle una Patada Relámpago.

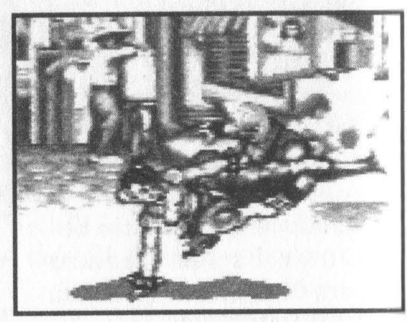


*Espera durante dos segundos, luego pulsa el mando hacia arriba y haz la Patada Torbellino.*

★ **Combinación #2:** Puñetazo Doble / Zancadilla. Salta hacia tu oponente y dale un Puñetazo Fuerte en la cara; luego, pulsa el mando hacia delante y dale un Puñetazo Fuerte en el momento preciso en que toques



*2-1: Empieza dándole un Puñetazo Fuerte en la cabeza.*



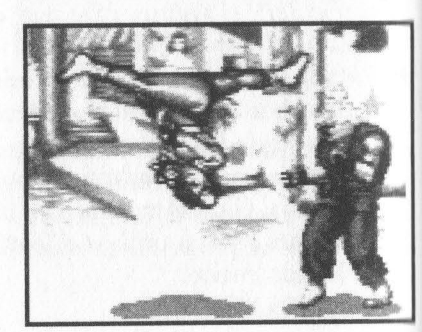
*2-2: Prueba el Puñetazo Fuerte cuando vuelvas al suelo; luego, pulsa el mando hacia abajo y dale una Patada Fuerte.*

el suelo. No te lo pienses dos veces y remátalo con una Zancadilla, pulsando «Abajo» y apretando el botón de Patada Fuerte.

★ **Combinación #3:** Patada Doble / Patada en Torbellino. Empieza por saltar hacia tu oponente y darle una Patada Fuerte en la cabeza; luego,



*3-1: Tras una Patada Fuerte en la cabeza, ponte de cuclillas y dale una Patada Fuerte a sus piernas.*



*3-2: Espera durante dos segundos, y luego haz la Patada Ciclón.*

ponte de cuclillas y dale una Patada Fuerte a sus piernas. Sigue manteniendo presionado «Abajo» hasta que recuperes la energía suficiente para ejecutar una Patada Ciclón (dos segundos); después, pulsa «Arriba» en el mando junto al botón de Patada Fuerte.





## Zangief

★ Zangief sabe atacar de muchas formas a corta distancia y dispone de dos movimientos especiales, aunque uno de estos últimos casi es imposible de llegar a dominar.

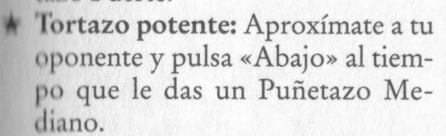
ATAQUES A CORTA DISTANCIA

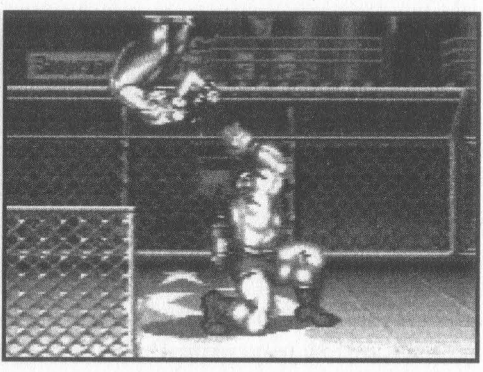
★ **Golpe callejero:** Cuando estés junto a un oponente, pulsa «Abajo» en el mando de control y dale un Puñetazo Fuerte.

★ **Tortazo potente:** Aproxímate a tu oponente y pulsa «Abajo» al tiempo que le das un Puñetazo Mediano.

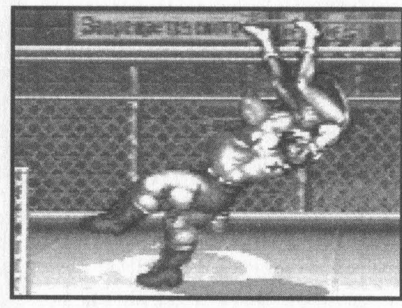
★ **Martinete:** Aproxímate a tu oponente y pulsa «Adelante» al mismo tiempo que el botón de Puñetazo Mediano.

★ **Tortazo de revés:** Acércate a tu enemigo y pulsa el mando hacia delante mientras le das un Puñetazo Fuerte.

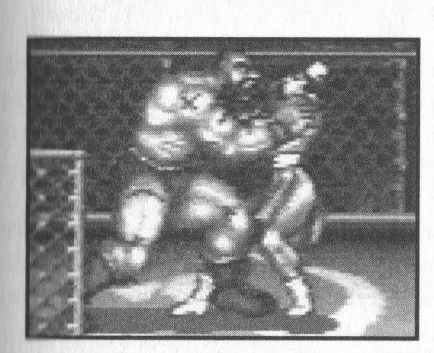




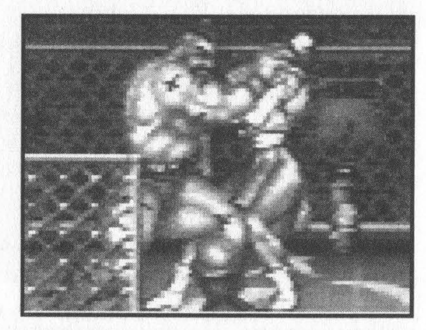
*Lanza a tu oponente por encima de tu cabeza con el Golpe callejero.*



*Pulsa el mando hacia delante al mismo tiempo que la Patada Mediana o Fuerte para ejecutar la llave Rompe Espinazos.*



*Cuando se acerque un oponente, pulsa «Adelante» + Puñetazo Fuerte, para darle un Mordisco en la cabeza.*

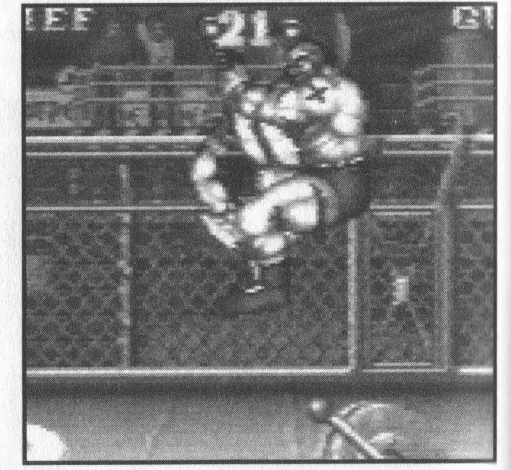


*Cuando se acerque un oponente, presiona «Adelante» + Puñetazo Medio para un Cabezazo.*

★ **Rompe espinazos:** Acércate a tu oponente y pulsa el mando hacia delante, al mismo tiempo que le das una Patada Mediana o Fuerte.
★ **Mordisco en la cabeza:** Cuando un oponente esté andando o cargando hacia ti, golpéale con «Adelante», más un Puñetazo Fuerte.
★ **Cabezazo:** Cuando un oponente esté andando o lanzándose hacia ti, defiéndete pulsando «Adelante» y el botón de Puñetazo Mediano,
★ **Golpe de estómago:** Cuando un oponente esté andando o lanzándose contra ti, presiona el mando diagonalmente —abajo y atrás— junto al botón de Puñetazo Mediano.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

★ **La Cuerda giratoria:** Presiona simultáneamente los tres botones de Puñetazo para girar rápidamente y acabar con cualquier oponente que esté cerca.
★ **La Batería giratoria:** En todos los casos, éste es el movimiento más difícil de dominar. Aproxímate hasta llegar junto a tu oponente, presiona el mando de control hacia delante, y después hazlo girar unos 270 grados para acabar en la posición de «Arriba». Para terminar, pulsa cualquier botón de Puñetazo.



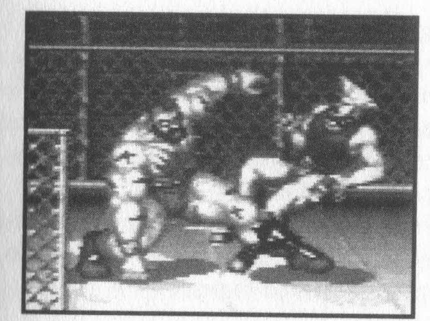

*La Batería giratoria es la táctica ofensiva más efectiva de Zangief.*

COMBINACIONES

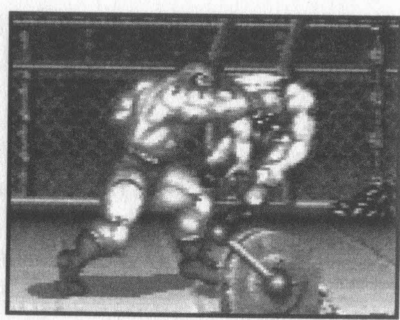
★ **Combinación #1:** Zambullida del Cisne / Patada de barrido circular. Empieza con una Zambullida del Cisne, saltando hacia tu oponente y pulsando el botón de Puñetazo Fuerte. Cuando aterrices, aprieta el botón de Patada Fuerte para destrozar los pies de tu adversario con un barrido circular, gracias a lo cual acabará cayendo al suelo.
★ **Combinación #2:** Zancadilla / Puñetazo Doble. Empieza haciéndole una Zancadilla a tu oponente: lo lograrás pulsando el mando hacia abajo y apretando el botón de Patada Fuerte; luego, salta hacia él y oprime el mando hacia delante, junto con el botón de Puñetazo Fuerte. Le tumbarás presionando rápidamente el mando hacia delante y dando un Puñetazo Fuerte en el preciso instante en que toques de nuevo el suelo (inmediatamente después del primer Puñetazo Fuerte).







*2-1: Pulsa «Abajo» y dale una Patada Fuerte para ejecutar una Zancadilla; luego, dale un Puñetazo Fuerte.*



*2-2: Deja sin sentido a tu oponente con un Puñetazo Fuerte.*

★ **Combinación #3:** Zambullida del Cisne / Batería giratoria. La dificultad que presenta la ejecución de la Batería giratoria hace casi imposible realizar esta combinación correctamente. Empieza con una Zambullida del Cisne, saltando hacia tu oponente y, al mismo tiempo, pulsando el botón de Puñetazo Fuerte; luego, intenta una Batería giratoria (ya te he explicado cómo hacerlo). Después de una Zambullida del Cisne, podrás realizar cualquier ataque a corta distancia.

## Dhalsim

★ Dhalsim recurre a sus poderes de Yoga para ejecutar sus Movimientos Especiales (El Fuego Yoga y La Llama Yoga). Sus brazos y sus piernas se extienden, y además puede deslizarse por debajo de las Bolas de Fuego.

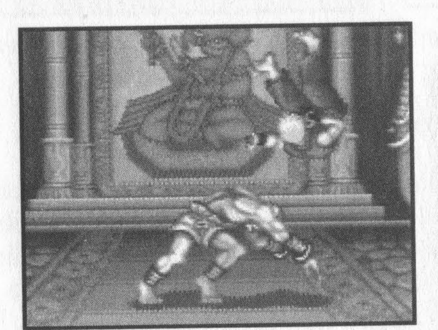
ATAQUES A CORTA DISTANCIA

★ **Corbata Yoga:** Sitúate cerca de tu oponente y pulsa el mando hacia delante, al mismo tiempo que el botón de Puñetazo Mediano.
★ **Lanzamiento de brazo:** Acércate a tu oponente y pulsa el mando hacia delante, mientras das un Puñetazo Fuerte.

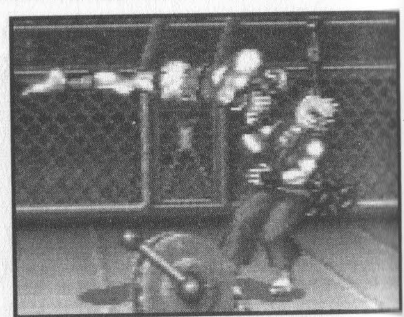


*Corbata Yoga: Aproxímate a tu oponente y pulsa el mando hacia delante junto con el botón de Puñetazo Medio.*

★ **Cabezazo:** Acércate a tu adversario y dale un Puñetazo Fuerte.
★ **Ataque giratorio de cabeza (o lo que es lo mismo: usar tu cabeza como punta de lanza):** Da un salto y, mientras estás en el aire, aprieta el mando en diagonal —hacia abajo y delante— pulsando al mismo tiempo el botón de Puñetazo Fuerte. Recorrerás una distancia mayor si atacas con la cabeza que si lo haces con los pies.
★ **Ataque giratorio con los pies (es decir: usar tus pies como punta de lanza):** Salta en el aire y pulsa el mando en diagonal —hacia abajo y adelante— dando al mismo tiempo una Patada Fuerte.

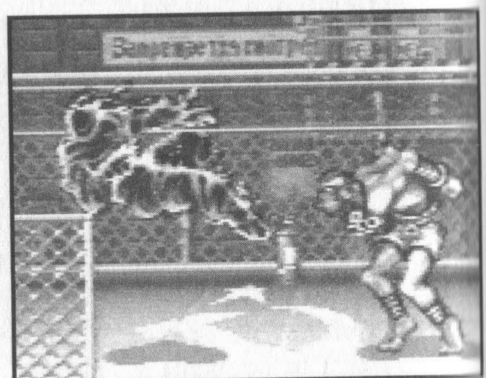


*Lanzamiento de brazo: Pulsa el mando hacia delante junto al botón de Puñetazo Fuerte.*



*Ataque giratorio de cabeza: Salta y pulsa el mando hacia abajo y en diagonal, junto al botón de Puñetazo Fuerte.*

MOVIMIENTOS ESPECIALES
★ **Fuego Yoga:** Empuja el mando de control hacia abajo; luego, hazlo girar en dirección a tu oponente y aprieta cualquiera de los botones de Puñetazo (el proceso es idéntico al de la Bola de Fuego de Ken y Ryu). El botón de Puñetazo Fuerte conseguirá que el fuego se propague a mayor velocidad, pero hay ocasiones en las que querrás que vaya más lento para que alcance a tu oponente justo después de dar un salto.



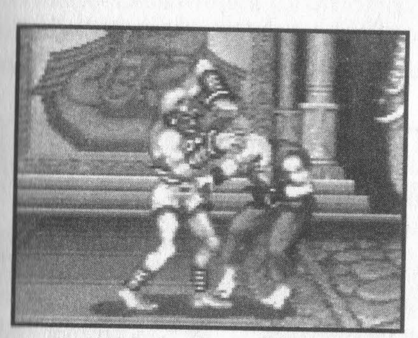
*Llama Yoga: Pulsa «Abajo»; luego, da una Voltereta pulsando cualquiera de los botones de Puñetazo.*

★ **Llama Yoga:** Aléjate de tu

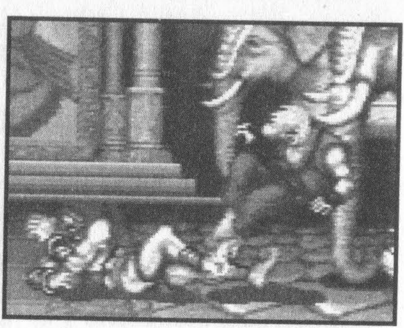




oponente; luego, haz girar el mando en la dirección de éste y aprieta cualquiera de los botones de Puñetazo.
COMBINACIONES
★ **Combinación #1:** Punta de Lanza 2. Si logras golpear a tu oponente con la cabeza, continúa el ataque con una Corbata Yoga, un Lanzamiento de brazo o un Cabezazo para derribarle y dejarle aturdido.
★ **Combinación #2:** Corbata Yoga / Zancadilla. Cuando tengas a tu oponente atrapado entre tus brazos, espera a terminar la llave, e inmediatamente después, mueve el pie para derribarle.



*2-1: Aproxímate a tu oponente y agárrale para hacerle la Corbata Yoga...*



*2-2: Entonces, hazle una Zancadilla para derribarle y dejarle aturdido.*

★ **Combinación #3:** Cabezazo / Zancadilla. Tras haber conseguido dar un Cabezazo a tu oponente, pulsa el mando hacia abajo y dale una Patada Fuerte para hacer que se tambalee y caiga al suelo.

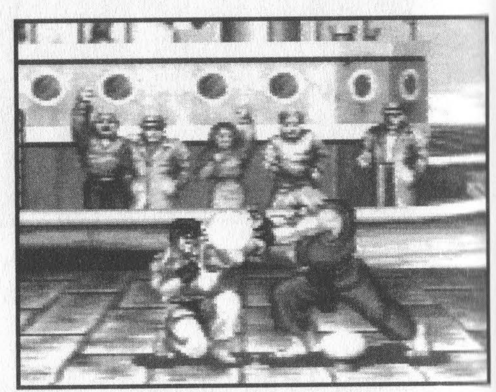
## Nivel 7 recorrido con Ken / Ryu

★ El primer recorrido puede aplicarse tanto a Ken como a Ryu, puesto que sus movimientos son prácticamente idénticos. El orden de aparición de los enemigos es absolutamente aleatorio, lo que significa que no tienes por qué leer los párrafos que siguen de un tirón. Las explicaciones sólo sirven para el Nivel 7, y es muy probable que no te sirvan en los otros niveles. Si consigues sobrevivir al Nivel 7 sin haber cambiado de personaje, verás una pantalla especial de felicitación. Mira al final de este capítulo; allí encontrarás más información sobre los distintos finales del juego.
★ Si puedes lograr **arrinconar a cualquiera de los personajes**, utiliza la combinación de **Patada / Lanzamiento.** Si se colocara de espaldas a

la pared para bloquear tus golpes, pulsa «Abajo», e inmediatamente después, Patada Ligera. Cuando le hayas golpeado una vez, o él haya bloqueado tu ataque, empuja el mando hacia delante y da un Puñetazo Fuerte, con lo que le agarrarás y le lanzarás contra la pared; después, repite el proceso. Ninguno de tus contrincantes tiene defensa alguna frente a esta combinación, pero, por otra parte, algunos de ellos no pueden ser arrinconados.

★ **RYU contra KEN**

Ésta es la pelea más igualada del juego. Siempre que Ken lanza una **Bola de Fuego**, Ryu se defiende con otra. Tu mejor táctica ofensiva es la de prepararte para dar un salto cuando veas la primera Bola de Fuego, luego saltar sobre la segunda, y atacarle con un Salto con Patada Fuerte, seguido por un golpe bajo con otra Patada Fuerte. Si Ken ejecuta una **Patada Huracán**, continuará siempre, y de inmediato, con un Puñetazo de Dragón. Debes estar preparado para bloquearlo y a continuación golpearle en el mismo instante en que toque el suelo. Si Ken, u otro cualquiera de tus oponentes, te ataca desde el aire, defiéndete pulsando «Abajo» y dando un Puñetazo Fuerte, para terminar con un gancho; lograrás noquearle antes de que haya llegado al suelo. Si lo que va a hacer es **saltar sobre ti**, vuélvete y golpea abajo mientras pulsas el botón de Patada Fuerte.



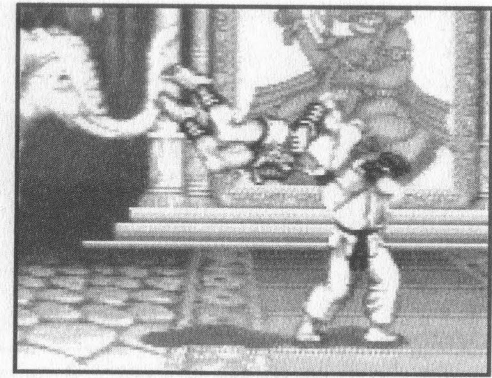
*RYU contra KEN o viceversa.*

★ **KEN contra RYU**

Tampoco Ryu lanzará una única **Bola de Fuego**. La diferencia principal entre ambos luchadores es que Ryu nunca lanzará con un Puñetazo de Dragón después de la Patada Huracán. Lo que intentará será derribarte mediante un **Lanzamiento de hombro**. Tu mejor defensa será adelantarte a sus movimientos.

★ **KEN / RYU contra DHALSIM**

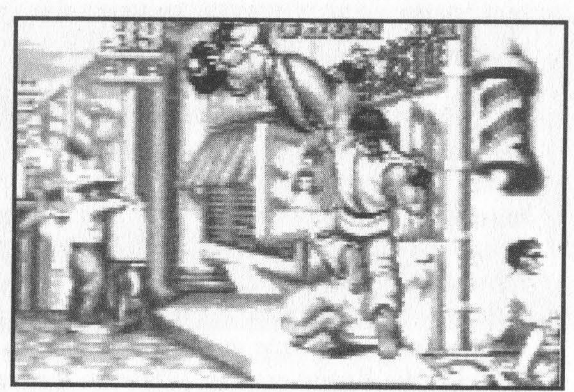
El **Puñetazo de Dragón** es esencial para derrotar a Dhalsim, porque éste tiene tendencia a saltar por los aires con mucha frecuencia. Siempre que no esté en pleno vuelo, prueba la **Caída de Rodillas** para saltar y golpearle en la cabeza, y a continuación el Lanzamiento de Espalda o la Caída de Piernas. Las **Bolas de Fuego** son una pérdida de tiempo, porque puede deslizarse por debajo de ellas con gran facilidad. Cuando ejecute la llave que hemos llamado **«Ataque giratorio de cabeza»**, o su equivalente con los pies, debes agarrarle inmediatamente y lanzarle contra la pared. Si consigue meterte en una **Corbata Yoga**, prueba inmediata y simultáneamente un Puñetazo Ligero y una Patada Ligera mientras presionas el mando en dirección opuesta. Cuando se **deslice**, bloquéale e, inmediatamente después, lánzale una Bola de Fuego. Si a esto le añades una **Caída de Rodillas** sobre su cabeza, puedes dejarle **aturdido.**



*RYU contra DHALSIM.*

★ **KEN / RYU contra CHUN LI**

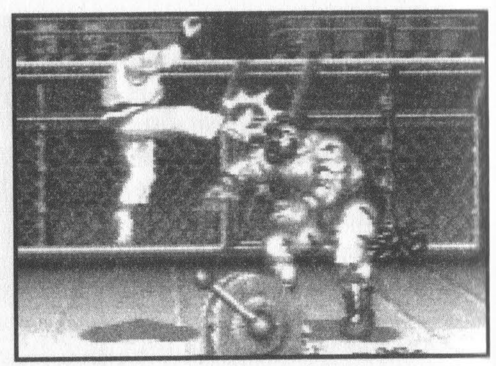
El **Puñetazo de Dragón** también es esencial para derrotar a Chun Li. Ella siempre empezará con un **Salto de ataque**, y en consecuencia deberás estar preparado para darle la réplica con un Puñetazo de Dragón. Cuando ambos os encontréis en rincones opuestos de la pantalla, espera a que ella salte sobre ti —lo hace a menudo— y entonces recházala con un Puñetazo de Dragón. En cuanto ejecute su **Patada Relámpago o Patada Torbellino** lánzale una **Bola de Fuego rápida.** Cuanto más cerca estés de ella, más energía le arrebatarás. El resto de sus ataques debes **bloquearlos desde abajo**, pero no te confíes: debes aprovechar cualquier oportunidad para ejecutar tu propio ataque.



*RYU contra CHUN LI.*

★ **KEN / RYU contra ZANGIEF**

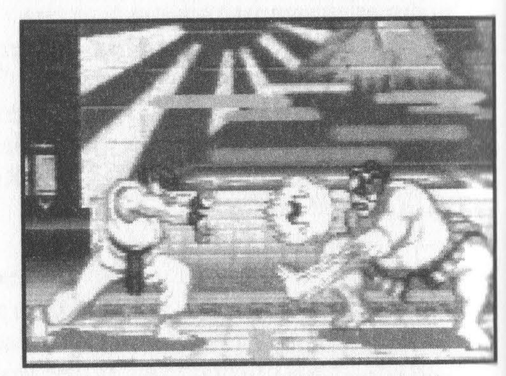
Zangief es uno de los oponentes más fáciles de derrotar. Puedes empezar el asalto con una **Bola de Fuego**; así, lograrás que pierda algunos puntos de energía. Durante el resto del combate, limítate a **saltar** sobre él y a darle una **Patada Fuerte** en la cabeza. La Patada deberás ejecutarla en el momento preciso; aunque las otras patadas también funcionarán, la Fuerte es la que resta una mayor cantidad de energía. Sigue pulsando «Arriba» para que puedas saltar con rapidez y darle otra. Éste es el personaje con el que resulta más fácil obtener los 30.000 puntos de bonificación (que recompensar el que conserves, íntegro, tu nivel de energía).



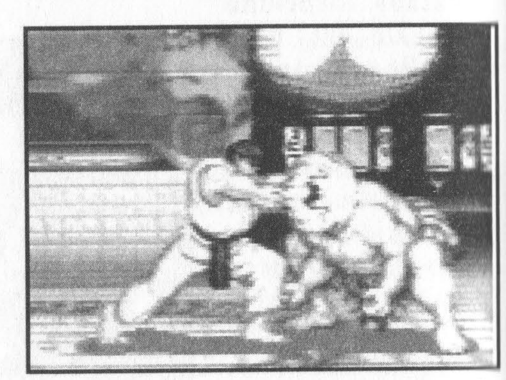
*¡Zangief es el más fácil! Limítate a saltar y a darle Patadas Fuertes en la cabeza.*

★ **KEN / RYU contra E. HONDA**

**Nunca intentes saltar** sobre E. Honda, porque te derribará con un solo golpe. Cuando esté ejecutando su **Golpe de las cien manos**, lánzale **Bolas de Fuego rápidas.** Durante el resto del combate, lánzale Bolas de Fuego lentas que le golpeen antes de que toque el suelo. Repite el proceso hasta que consigas derribarle; luego, acércate a él y utiliza la combinación descrita al principio del párrafo para darle una Patada y lanzarle contra la pared. Hacia el final de la pelea, Honda recurrirá con frecuencia al Cabezazo Sumo. Cuando lo haga, lánzale una Bola de Fuego para derribarle.



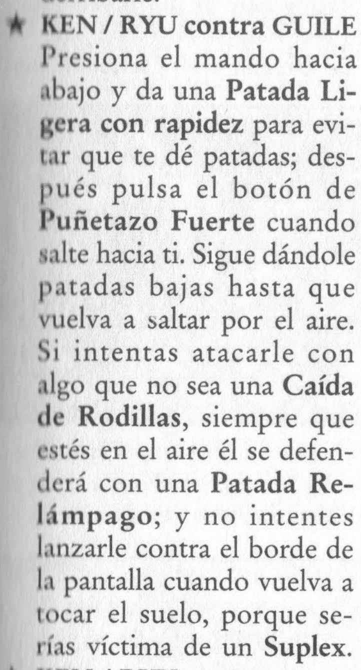
*Lanza unas Bolas de Fuego rápidas cuando E. Honda ejecute su Golpe de las cien manos.*



*Durante el resto de la lucha, lánzale Bolas de Fuego lentas.*







★ **KEN / RYU contra GUILE**

Presiona el mando hacia abajo y da una **Patada Ligera con rapidez** para evitar que te dé patadas; después pulsa el botón de **Puñetazo Fuerte** cuando salte hacia ti. Sigue dándole patadas bajas hasta que vuelva a saltar por el aire. Si intentas atacarle con algo que no sea una **Caída de Rodillas**, siempre que estés en el aire él se defenderá con una **Patada Relámpago**; y no intentes lanzarle contra el borde de la pantalla cuando vuelva a tocar el suelo, porque serías víctima de un **Suplex.**

★ **KEN / RYU contra BLANKA**

★ Siempre que Blanka ataque con **Electricidad**, lánzale una **Bola de Fuego rápida.** Funciona bastante bien la combinación Caída de Rodilla / Lanzamiento de Hombro: salta y dale una Patada Ligera a su cabeza;



*Ve dándole Patadas Ligeras y bajas a Guile hasta que se decida a saltar; entonces, dale un Puñetazo Fuerte.*



*Cuando Blanka esté rodeado por su descarga eléctrica, lánzale una Bola de Fuego rápida y le herirás con facilidad.*



*Dale un Puñetazo de Dragón o lanza una Bola de Fuego para obstaculizar el Ataque en voltereta de Blanka.*

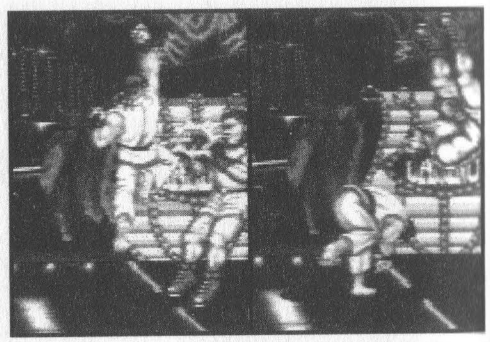
luego, pulsa el mando hacia delante y dale un Puñetazo Fuerte en el mismo instante en que vuelvas al suelo. Cuando se te acerque con un **Ataque en voltereta,** defiéndete rápidamente con un Puñetazo Ligero para derribarle; para causarle daños importantes lánzale una **Bola de Fuego** (de la velocidad que sea), o golpéale con un **Puñetazo de Dragón**. El Puñetazo de Dragón eliminará casi toda su energía, pero también hay que decir que es bastante difícil de ejecutar.

★ KEN / RYU contra BALROG

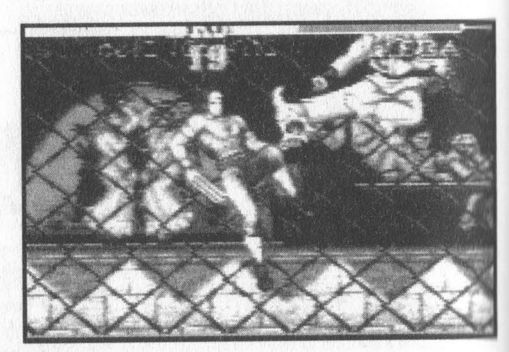
El primero de los enemigos finales, Balrog, se parece mucho a Mike Tyson (lo que podría explicar que su nombre fuera M. Bison en la edición japonesa de «Street Fighter 2»). Espera a que deje de avanzar repartiendo puñetazos; entonces, dale una **Patada Huracán** en la cabeza y un **Puñetazo de Dragón**, e inmediatamente, golpéale una vez más. Al levantarse del suelo, vendrá hacia ti tratando de noquearte. Debes ser capaz de darle otra Patada Huracán sin retroceder demasiado.

★ KEN / RYU contra VEGA

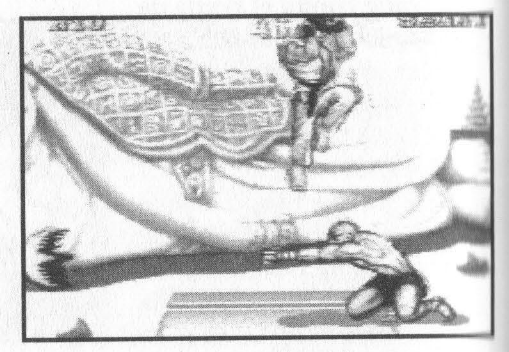
Si salta hacia la reja que



*Cuando Balrog pare de dar puñetazos, ejecuta una Patada Huracán, un Puñetazo de Dragón y un Lanzamiento.*



*En el momento justo en que Vega salte por encima de la reja, salta hacia atrás y dale una Patada Fuerte en la cabeza.*



*Espera a que Sagat lance los Campos de Energía, entonces agáchate y dispara una Bola de Fuego rápida.*





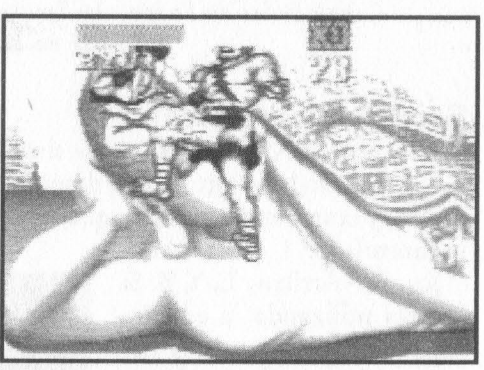
está en el fondo de la imagen, manténte ligeramente hacia la izquierda o hacia la derecha, salta hacia atrás, y dale una Patada Fuerte en la cara —debes practicar este movimiento a fondo, porque es fundamental para vencerle. También puedes perseguirle mientras te defiendes de sus golpes, hasta que se aparte de la pared derecha o izquierda con un salto; entonces, corre por debajo de él y golpéale en el mismo momento en que vuelva a tocar el suelo.

★ KEN / RYU contra SAGAT

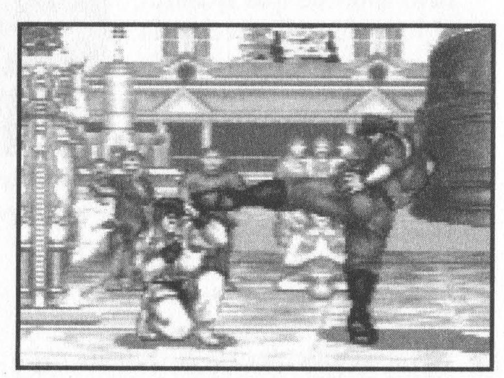
Nada más empezar el combate, agáchate para evitar su primer golpe. Si lanza su Campo de Energía por la zona alta de la pantalla, agáchate y defiéndete con una Bola de Fuego rápida en el momento exacto en que su Campo pase por encima de tu cabeza. También puedes atacarle mientras avanza el Campo, saltando sobre el primero y dando después una Patada Fuerte, desde el aire, a su cabeza en cuanto suelte el segundo. Luego, dale una Patada Fuerte (sin pulsar el mando hacia delante) para asestarle un Golpe de Talón en la barbilla. Esto le dejará aturdido. Recuerda que es más vulnerable a tus ataques cuando lanza el Campo de Energía.

★ KEN / RYU contra BISON

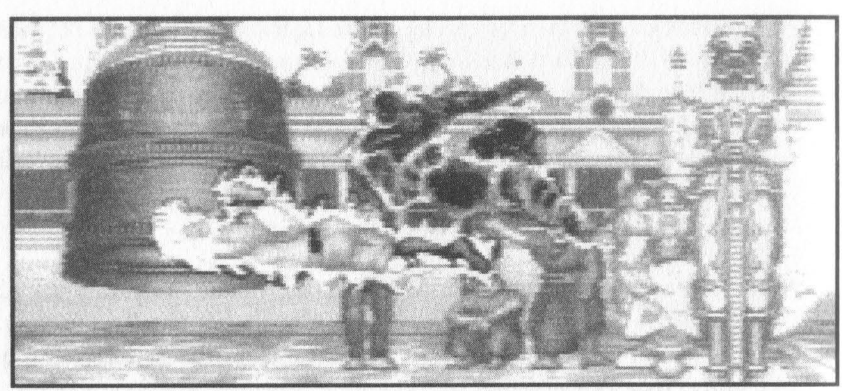
Limítate a bloquear sus saltos y patadas, hasta que empiecen los 17 últimos segundos del combate. Entonces, te lanzará Torpedos en Llamas hasta el final del asalto, de los que podrás defenderte fácilmente con Bolas de Fuego rápidas. Esta misma técnica da buen resultado frente al Campo de Energía de Guile.



*Cuando Sagat lance un Campo de Energía, salta y dale una Patada Fuerte en la espalda.*



*Bloquea los saltos y patadas de Bison hasta que sólo queden 17 segundos para que termine el combate.*

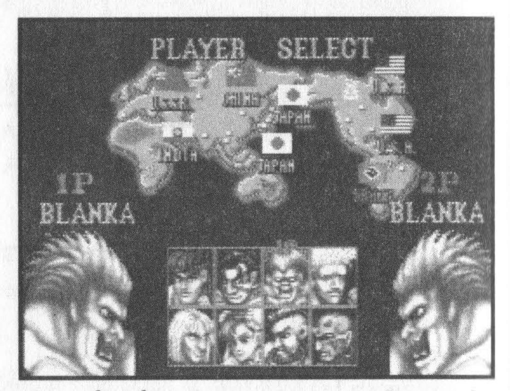


*Lanza Bolas de Fuego rápidas para derribar a Bison mientras está en llamas.*

## ¡Secretos increíbles!

★ **«CHAMPIONSHIP EDITION» simulada**

Debes introducir este código después del mensaje «Licensed by Nintendo», y completarlo antes de que aparezca el logotipo de Capcom. En el controlador 1, pulsa «Abajo», R, «Arriba», L, Y, B. Si estás utilizando la edición japonesa de «Street Fighter 2», debes añadir los botones X y A al final del código, lo que dificulta completarlo antes de que aparezca el logotipo. Es necesaria cierta práctica para hacerlo correctamente.




*Con el código Personaje contra Personaje, dos jugadores pueden utilizar el mismo personaje.*

★ **LOS FINALES**

La secuencia final varía según lo bien que hayas jugado. Después de unas cuantas semanas luchando día y noche, tal vez podrás verlas todas.

★ **Nivel de dificultad 0-2:** «Intenta jugar a un nivel más difícil.»

★ **Nivel de dificultad 3-5:** Animación final por cada personaje.

★ **Nivel de dificultad 6-7:** Animación final por cada personaje, con créditos.





★ **Nivel de dificultad 7, utilizando continuaciones y con el mismo personaje desde el principio hasta el fin:** Secuencia de animación y mensaje de felicitación por parte de los ocho personajes principales.

★ **Nivel de dificultad 7, sin usar continuaciones:** Animación final, créditos (con telones de fondo en los que aparecen fragmentos de combates), más una pantalla de «Felicitación» especial en la que figuran los ocho personajes principales Y ADEMÁS los cuatro últimos enemigos.

★ **Nivel de dificultad 7, sin haber perdido un solo asalto:** Igual que «sin utilizar continuaciones», exceptuando que, después de ver la pantalla de «Felicitación», podrás apretar «Start» para oír cómo Chun Li dice: «¡Ya Ta!», que significa exactamente... eso.

# SUPER ADVENTURE ISLAND

### DE HUDSON SOFT

## Introducción




*Un juego, unos gráficos y unos sonidos formidables son los ingredientes principales de esta Super Aventura.*

Master Higgins vuelve a la carga por tercera vez. Hudson Soft nos demuestra que no necesitas un CD-ROM para escuchar una banda sonora alucinante, que incluye desde un Rap hasta un Reggae, con tal variedad de sonidos y ritmos que parece imposible que salgan de tu Super Nintendo. ¡Pero así es! Desgraciadamente el Reggae sólo se escucha en una corta escena. Pero en «Super Adventure Island» también hay unos gráficos soberbios y una aventura con restos desafiantes con un ajustado nivel de dificultad, que no es ni demasiado fácil ni demasiado difícil. Cada una de las cinco zonas de la Isla de la Aventura, dispone de 4 niveles. Sin duda, este juego llegará a convertirse en un clásico.

## Nivel 1

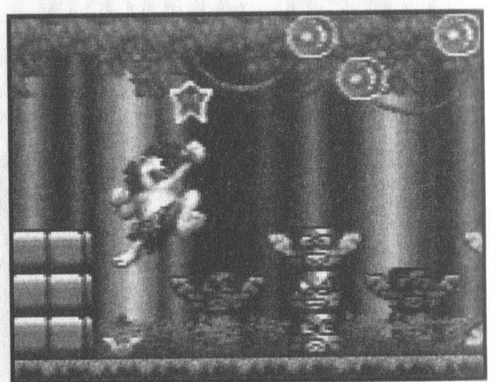
★ Deberás encontrar una o dos **armas** en cada nivel. El bumerán es la mejor de ellas, especialmente durante el scrolling vertical de los escenarios, en los que deberás herir a los enemigos que están a una altura mayor que la tuya. Aunque ya dispongas de un arma, arriésgate a apoderarte de todas aquellas que, combinadas con la tuya, incrementen tu poder.

★ Supón que has de empezar en la mitad de un nivel, después de haber perdido una vida; puede que tengas problemas para conseguir un arma inmediatamente. Si te das cuenta de que por delante no hay más, tendrás que volver sobre tus pasos hasta que encuentres una.

★ Algunas veces puedes **hacer desaparecer a un enemigo** con sólo retroceder algunos pasos para hacer que el escenario se mueva hacia atrás, y seguir luego tranquilamente tu camino.

★ El **Nivel de «Bonus»** está dentro del nivel 1-2. Después de pasar por

una catarata con una plataforma que cede bajo tu peso, encontrarás un boomerang, y a continuación tres kiwis. Si te pones de espaldas contra los bloques amontonados de la izquierda y disparas hacia la derecha, sonará un timbre. Salta para dejar al descubierto una estrella, y cógela para alcanzar el Nivel de «Bonus». Si recoges todos los objetos, ayudándote con los resortes de la derecha, y luego vas hacia arriba y hacia la izquierda, recibirás un «Bonus» de más, y encima aparecerá una vida extra a la izquierda del último resorte, lista para que la cojas.

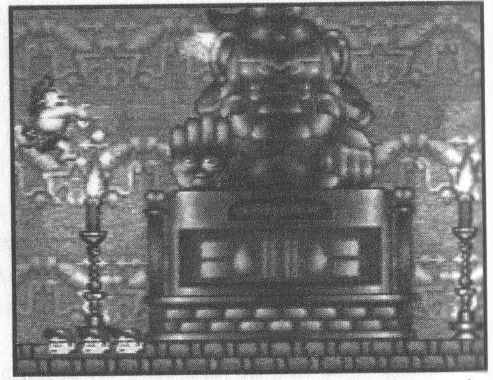


*Si oyes un timbre cuando disparas, sigue haciéndolo hasta encontrar la Estrella que te transportará al Nivel de «Bonus».*

★ Debes agacharte inmediatamente después de saltar por encima de una estrecha cascada que está cerca del final del **nivel 1-2** para evitar una lanza que te envía un **Bamboom** (un bicho molesto que se pasa todo el rato tirándote lanzas). Después de luchar con el Bamboom, descubrirás un plátano y un kiwi.

★ En el nivel 1-3 hay **frutas escondidas** encima de la plataforma fija que está entre las primeras plataformas móviles. Dispara en el aire para hacerlas visibles. Hay más a la derecha de la meta de este nivel.

★ **El primer enemigo final** es **Bamboozal**, una estatua de grandes dimensiones que cobra vida y lanza bombas incendiarias. Esquiva las llamas de las bombas saltando de un lado a otro, a la vez que le lanzas tu martillo o tu bumerán a la cara. Explotará tras haber sido alcanzado varias veces.



*Esquiva las llamas de Bamboozal cuando dispares sobre su cara.*

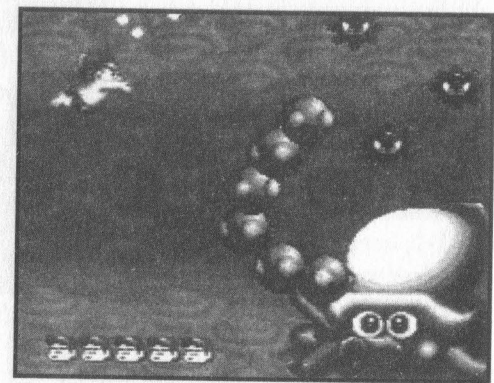




## Nivel 2

★ El **Nivel de «Bonus»** está en el nivel 2-2. Después del tercer Wally (la rechoncha y oscura criatura que flota en el aire), verás un plátano, un kiwi y dos ananás sobre una plataforma. Súbete a la plataforma de la izquierda de la de las frutas y salta para encontrar la estrella que te llevará hasta el Nivel de «Bonus».
Tiene forma de «S» y es muy fácil de reconocer: empieza en el extremo inferior izquierdo y serpentea hasta llegar al extremo superior derecho. Tras recoger el último objeto, no te olvides de la vida extra.

★ En el **nivel 2-3** entrarás en el vientre de una ballena. Manténte cerca del centro y dispara arriba y abajo para acabar con los enemigos que revolotean por allí. Al final de este nivel, coge el Hacha, porque con ella podrás derrotar al enemigo final.



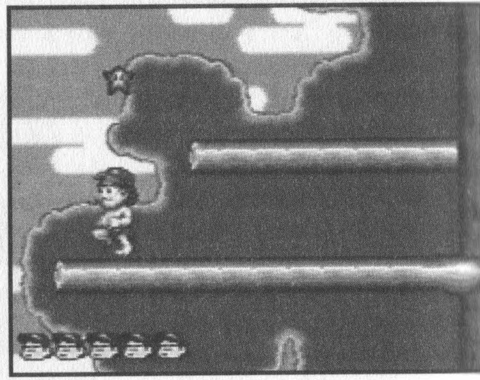
*Mueve el Hacha por encima de los tentáculos del Kraken para herirle en la cabeza.*

★ En el nivel 2, el enemigo final es Kraken, un pulpo. Como sabes, tienes que atacarle con el Hacha, que has cogido al final del nivel anterior. Te lanzará peces mientras agita sus tentáculos arriba y abajo. Esquiva los segundos, y dispara al mismo tiempo sobre los peces; después, nada hacia el extremo superior izquierdo de la pantalla y golpéale los tentáculos y la cabeza con el Hacha. No se te ocurra nadar hacia la zona del fondo porque serás herido por los peces que escupe y que tienen tendencia a flotar. Si tus hachazos son rápidos y precisos, podrás destruir al Kraken antes de que tenga ocasión de escupir un solo pez.

## Nivel 3

★ **El Nivel de «Bonus»** está oculto en la segunda rama de la izquierda (la de mayor longitud) del **nivel 3-1**. Manténte cerca del extremo izquierdo de la pantalla y lanza armas hasta que oigas un timbre; será el momento de saltar para descubrir la estrella que conduce al Nivel de «Bonus». El camino que hay que seguir en este nivel es algo enrevesado. Salta hacia la derecha apoyándote en los resortes; uno de ellos está más

abajo que los demás —no lo descubrirás a simple vista— y cerca de la cabeza de la serpiente. Salta por encima de los resortes de la derecha y los de la izquierda. En el extremo izquierdo de la pantalla, bajo el boomerang y la flecha, deberás saltar sobre un resorte y alcanzar cada uno de los dos resortes que hay debajo del primero. Tras caer sobre el último, salta hacia la izquierda para coger una vida extra.



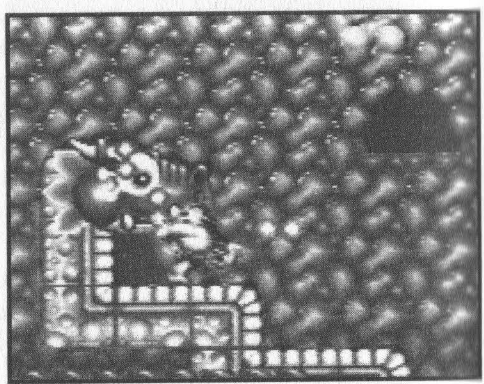
*Busca el Nivel de «Bonus» en el nivel 3-1.*

★ Cuando trepes por las **tres ramas** que hay en el nivel 3-1, asegúrate de que disparas sobre cada enemigo en cuanto aparezca. Si no lo haces, acabarás desbordándote.

★ En el **nivel 3-3** salta por la derecha desde la primera **vagoneta**, cuando llegues al final de la vía. Si lo haces antes, no serás capaz de efectuar el salto hasta la escalera. Una vez en la segunda vagoneta, espera un poco más que en la anterior ocasión, para saltar hacia la derecha. En la tercera, debes saltar hacia la meta en cuanto la veas aparecer.

★ En el **nivel 3-3** hay varias zonas donde **librarte de los enemigos** yendo en dirección contraria a la suya, tal y como se ha descrito con anterioridad.

★ En el **nivel 3-4**, el enemigo final es **Lavaslither**, una serpiente. Debes mantenerte sobre su espalda mientras trepe saltando hacia arriba siempre que puedas. Dispara sobre su cabeza siempre que tengas ocasión de hacerlo. Mientras luches con ella, ten cuidado con la lava que sale por los agujeros del decorado. El primer agujero está justo detrás del punto desde el cual has saltado por primera vez, pero te resultará difícil verlo porque está en la parte alta de la pantalla, bajo el marcador. Pero hay algo que puede servirte para orientarte: antes de que fluya la lava, aparece una humareda. Sigamos; colócate a la derecha después de haber dado el segundo salto, hasta que escupa la lava, y luego desplázate hacia la derecha —más allá del segundo agujero—, mientras golpeas a Lavaslither en la cabeza. Sigue golpeándole hasta que le hayas vencido; no tardarás demasiado si tu arma acumula la energía necesaria.



*Vigila los agujeros; si sale humo de ellos, es señal de que la lava se aproxima.*

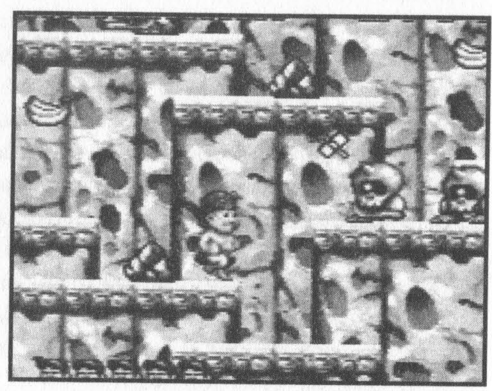




## Nivel 4

★ Cuando te enfrentes a enemigos que lleven escudos **(Beach Bum)** en el **nivel 4-1**, agáchate y evitarás que te hieran con su lanza. Al mismo tiempo, dispárales con rapidez.

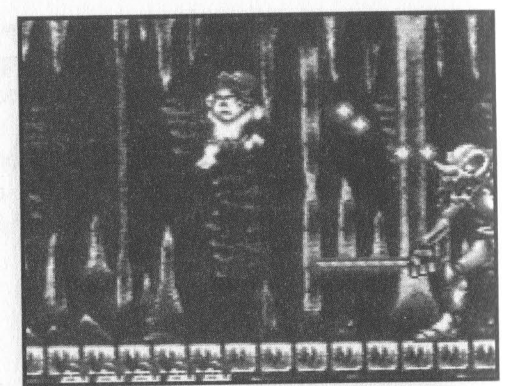
★ El **Nivel de «Bonus»** está en el **nivel 4-2**. Muévete todo lo que puedas hacia la derecha y sube hasta el tercer peldaño; a continuación dispara cerca del lado derecho del saliente hasta que oigas el timbre y salta para encontrar la estrella que te conducirá hasta el Nivel de «Bonus». La forma de este Nivel de «Bonus» es la de una «X»: empieza subiendo desde la parte inferior de la izquierda de la pantalla; luego, sube hacia la derecha, desciende entre las estrellas, y vuelve a subir por la izquierda. Ten cuidado cuando saltes al tercer peldaño: si tocas el más alto de los dos peldaños, no lo encontrarás allí más tarde cuando estés de vuelta.



*Ten precaución con los Skullfoots que hay al pie de esta montaña. Atacan por todos lados.*

★ En el **nivel 4-2** debes asegurarte de no saltar demasiado alto cuando vas de peldaño en peldaño, porque podrías dar con algunos **Skullfoots** que revolotean por allí. Ten cuidado también con los Skullfoots que atacan saltando desde abajo. Cuando estés a punto de llegar a la parte más alta de la pantalla, no te pares: sigue subiendo, rápidamente, para esquivar a los nuevos y ágiles Skullfoots; luego, salta hacia la derecha para alcanzar la meta.

★ El enemigo final del **nivel 4** se llama **King Reptilian** y lleva una peligrosa espada en su mano. Colócate cerca de él, pero fuera del alcance de su arma; luego, cuando se detenga e incline su espada hacia el suelo, salta todo lo que puedas y dispara sobre su cabeza. Si aciertas, acabará convertido en un montón de huesos, pero no te confíes porque resucita en tres ocasiones antes de ser derrotado definitivamente.



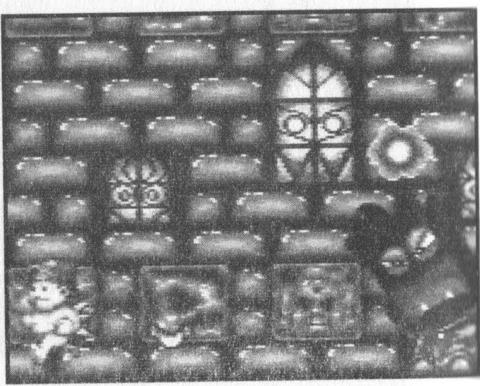
*Manténte alejado del alcance de su espada; luego, salta tan alto como puedas y dispárale a la cabeza.*

## Nivel 5

★ En el **nivel 5-2** entrarás en un castillo a oscuras; sólo dispondrás de un pequeño **proyector de luz** para ver parte de los obstáculos. Pon atención para percatarte del brillo de una armadura; cuando lo veas, salta y dispara para tumbarla. Ten cuidado también con distinguir las lanzas metálicas —también podrás detectarlas gracias a su brillo en la oscuridad—, ya que tendrás que saltar por encima de ellas. Éste es uno de los niveles más fáciles... Sólo tienes que tomártelo con calma.

★ Hay muchos **Bloobs** (bichos repugnantes de ojos saltones) en el **nivel 5-3**. Utiliza el truco del scroll, yendo hacia atrás para que desaparezcan los Bloobs, tal y como se ha descrito anteriormente.

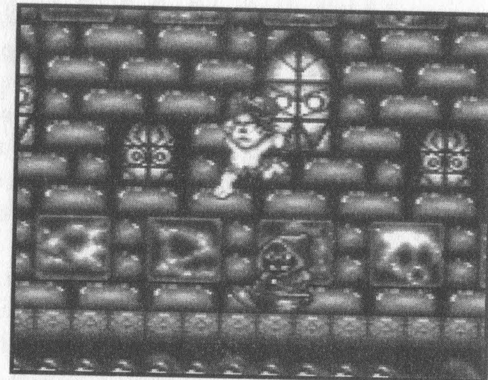
★ El **Nivel de «Bonus»** está en el **nivel 5-3**. Tras ir hacia la derecha durante un buen rato, empezarás a subir por unas plataformas de piedra. Manténte en el centro de la segunda plataforma y dispara; acto seguido, escucharás el sonido del timbre; luego, salta para coger la estrella del Nivel de «Bonus». ¡Y ahora viene lo más complicado! Debes valerte de los resortes de la izquierda para ir subiendo, caer por la derecha a lo largo del camino de las estrellas, subir por el lado derecho y dejarte caer sobre el resorte del centro.



*Este ataque es difícil de repeler.*



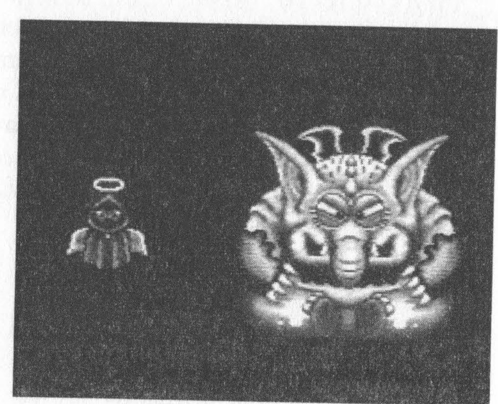




*Si tu oponente tiene la boca abierta, quédate quieto. ¡Sin embargo, debes estar preparado para dar un salto en cualquier momento!*

★ **El nivel 5-3** es duro, y vencer a su enemigo final te parecerá imposible si no memorizas perfectamente el orden de sus movimientos. Cuando llegues al final del nivel, lo mejor es que utilices el boomerang, por más hachas que vayas encontrándote durante la ascensión. Asegúrate de que disparas a cada uno de tus enemigos a medida que aparezcan y no te dé miedo caer desde una plataforma si éste es el único modo de evitar que te alcancen. No saltes hacia la **plataforma roja** que está cerca de la parte más alta del nivel, porque morirás de inmediato. Utiliza las plataformas flotantes para proseguir tu ascensión.

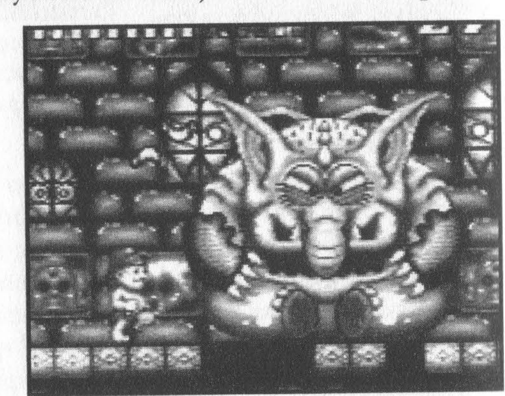
★ La mala noticia es que **Dark Cloak** no es el enemigo final. La buena es que tanto Dark Cloak como el otro monstruo resultarán muy fáciles de vencer cuando comprendas su modo de actuar (¡hasta entonces, te parecerá algo imposible!). Dark Cloak ataca de tres formas distintas. El más difícil de esquivar es el que ejecuta cuando su cabeza aumenta de tamaño y escupe tres trozos de hielo que se mueven rápidamente. Casi resulta imposible evitarlos; intenta agacharte, o salta si eres capaz de hacerlo con la suficiente rapidez. Si sobrevives a este ataque, es muy poco probable que vuelvas a verle. Los dos ataques restantes son frontales, y los ejecuta



*... Y Cloak se transformó en un elefante.*

mientras está suspendido en el aire. Si tiene la boca abierta (oirás un alarido), es que está a punto de saltar por encima de ti. ¡Pero tú no saltes! Quédate quieto y agáchate mientras disparas rápidamente siempre que puedas. Si su boca no está abierta, permanecerá sobre el suelo mientras se desplaza, flotando, de un lado a otro de la pantalla. Corre y salta tan alto como puedas por encima de él en cuanto se aproxime; luego, da la vuelta y dispárale. Sigue haciéndolo hasta derrotarle, pero estáte atento a sus ataques.

★ **El enemigo final** no tiene nombre, pero parece ser una especie de reencarnación de Dark Cloak (aunque acaba convirtiéndose en un elefante). Y también es muchísimo mayor. Sal de debajo de él en cuanto puedas hacerlo. Ve dando saltos en el aire y luego cae con fuerza sobre el piso de abajo. Debes advertir que el color del suelo cambia cuando él cae encima; ésa es la clave para vencerle. Puedes disparar tus armas sin fijarte demasiado en dónde apuntas... sólo concéntrate en esquivarle. Al principio, vete hacia la izquierda; después, sigue en esa dirección cuando tu oponente se lance al suelo. Se elevará a una altura suficiente que te permitirá correr por debajo de él... ¡Hazlo! Y colócate a una distancia suficiente para que no te aplaste. Tras repetir el movimiento dos o tres veces más, corre por debajo de él para atraerle en tu dirección. Cuando el suelo ya haya adquirido una tonalidad rojiza, sólo aguantará un impacto; después, cederá y se hundirá en la lava de abajo. Tu recompensa será una breve secuencia de animación, acompañada por unos títulos de crédito, y una suave música hawaiana de fondo. ¡Aloha!



*Pasa por debajo de él en cuanto puedas e incítale a moverse de un lado al otro. ¡Pero ten cuidado con los agujeros!*

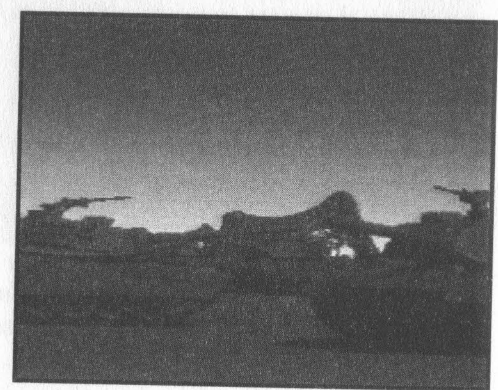


# SUPER BATTLETANK

## DE ABSOLUTE ENTERTAINMENT

### Introducción

No permitas que te asuste el calificativo de «simulador de tanques» que muchos aplican a este juego... porque resulta mucho más divertido que un simulador al uso. Puedes aprender a manejar los controles con facilidad y el desarrollo de la partida es extremadamente divertido. En la mayoría de las misiones, el objetivo principal consiste en localizar y destruir los tanques enemigos, los helicópteros, las bases y los infames cohetes Scud. No existen grandes estrategias que analizar: sólo debes entrar en el tanque y disparar contra los enemigos. Eso sí, tienes que aprender a administrar tus municiones y a ir mejorando progresivamente tu puntería. Los gráficos y sonidos digitalizados son de lo mejor que hayas visto. ¡Y si tu Super Nintendo está conectada a un equipo estéreo, escucharás el estruendo de los cañones!

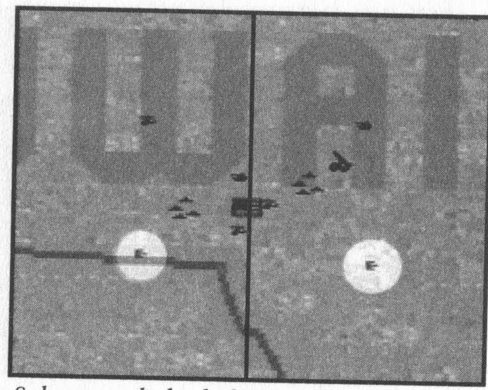


*«Super Battletank» combina gráficos y sonidos realistas a la perfección.*

### Estrategias increíbles

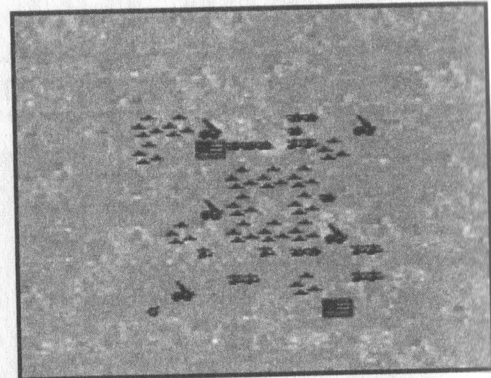
★ Las estrategias a seguir sirven para las diez misiones. La única diferencia entre los niveles es que hay más enemigos y obstáculos (minas). Cuando alcances los niveles superiores tendrás que seguir a rajatabla las indicaciones que vienen a continuación para sobrevivir y vencer al enemigo.

★ El manual dice que no debes conducir por fuera de



*Sal por un lado de la pantalla para entrar rápidamente por el otro.*

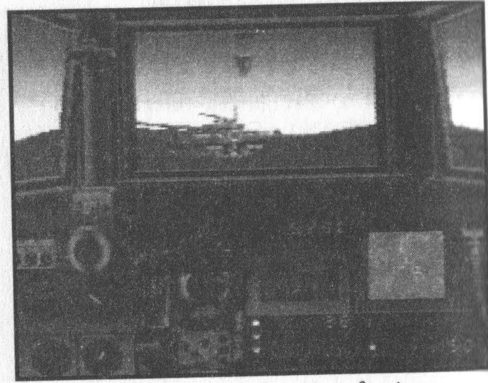
los **límites** fijados para cada misión, porque si lo haces, el sistema computerizado de navegación te devolverá al «buen» camino. Sin embargo, sí se te permite salir por un lado de la pantalla y volver por el otro. Puedes aprovecharte de esto para ahorrar combustible. El inconveniente es que puedes salir de una zona despejada y acabar entrando en un campo de minas; por lo tanto, manténte alerta.



*Emplea los botones X e Y para controlar tu velocidad; los botones L y R sirven para conducir mientras observas el mapa.*

★ **Llegarás más rápidamente** hasta un objetivo si sigues el mapa. Para acceder a él, pulsa el botón B; luego, emplea los botones X e Y para cambiar tu velocidad mientras viras con los botones L y R. El mando sólo sirve para apuntar antes de disparar un arma. Cuando estés cerca del objetivo, cambia a visión frontal y dispónte a atacar. Observa el radar de corto alcance y, de acuerdo con sus indicaciones, dirígete hacia el enemigo.

★ Las señales negras que hay en el mapa y que parecen montañas son **campos de minas**. Jamás entres a toda velocidad en una de estas zonas. Aproxímate lentamente y pasa a visor delantero para disparar sobre dichas minas. Cuando descubras una, párate y detónala a distancia con tus ametralladoras, antes de seguir avanzando. Si quieres comprobar en tu mapa lo cerca que te hallas de tu blanco en un campo de minas, detén el tanque, y después pulsa el botón B para pasar al mapa. En el transcurso de los últimos niveles, tendrás que llegar hasta una fortaleza situada en el centro de un campo de minas.

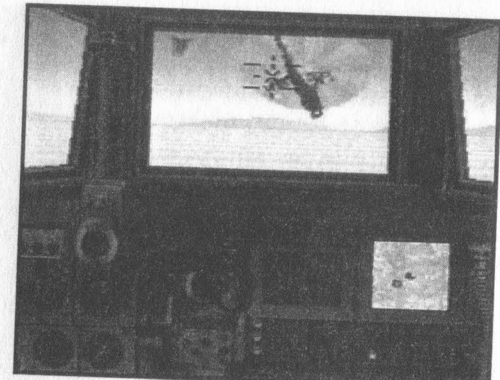


*Unos cañonazos rápidos son efectivos para inutilizar los tanques.*





★ **Los tanques** son los obstáculos más fáciles de destruir. Irán a la carga contra ti mientras disparan lentamente; después, darán la vuelta y escaparán a toda velocidad. Si tienes buena puntería, dispara con rapidez cuando se dirijan hacia ti. Si aciertas varias veces seguidas, explotarán antes de que tengan ocasión de cambiar de sentido y salir corriendo.



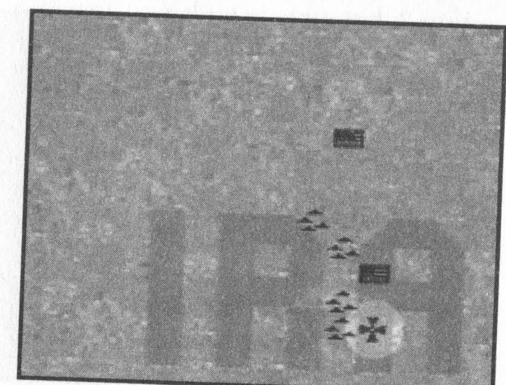
*Emplea tu ametralladora para destruir los helicópteros. No dejes de moverte para evitar los misiles.*

★ **Los misiles Scud** pueden ser destruidos con facilidad; bastan tres cañonazos para ello. No presentan batalla; por lo que si hay algún tanque o helicóptero cerca, podrás destruirles en primer lugar.

★ Cuando aparecen, **los helicópteros** suelen atacar con misiles. Mientras te muevas (lentamente, para ahorrar combustible) debes ser capaz de esquivarlos sin esfuerzo. Utiliza tus ametralladoras, manteniendo presionado el botón de disparo mientras apuntas al helicóptero. No podrás apuntar tu cañón lo suficientemente alto, pero siempre puedes utilizar un misil guiado por láser, si te queda alguno. Es preferible que practiques el derribo de los helicópteros con tu ametralladora, dado que en las últimas misiones deberás recurrir a ellos.

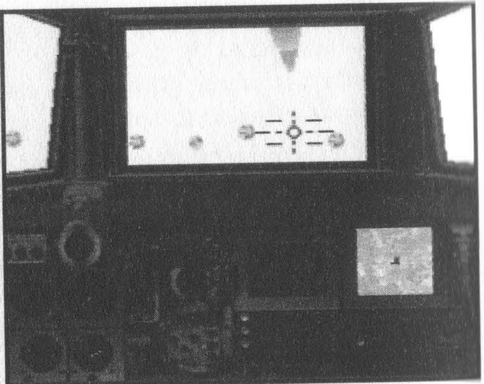
★ **La base** está señalada por una bandera americana. Si andas escaso de energía, armas o combustible, puedes entrar en ella para repostar. Pero espera a que te resulte imprescindible entrar, ¡porque sólo podrás realizarlo en una ocasión!

★ **Las fortalezas enemigas** aparecerán al final de la Misión 3-10 (después que hayas destruido todos los



*Tras destruir a todos los enemigos, podrás ver la situación de la fortaleza.*

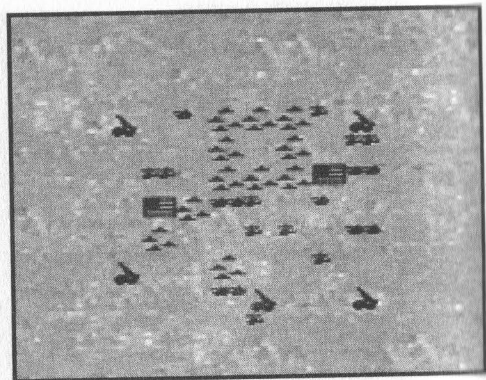
enemigos). Reposta en la base antes de librar esta última batalla. Selecciona la cortina de humo mientras la pantalla se mueve en scroll hacia los enemigos, y pulsa el botón de fuego hasta dispararla. Cambia rápidamente a tu arma más potente (que muy probablemente será el cañón) y dispárala sin perder un instante contra cada uno de los cañones enemigos que podrás ver a través del humo. A medida que éste se vaya disipando, pulsa el botón para lanzar otra cortina. Repite el proceso hasta acabar con todos.



*La cortina de humo ayuda a confundir a tus enemigos.*

★ **La batalla definitiva** tiene lugar al final de la **Misión 10** y es, con mucho, la más dura (como era de esperar). La fortaleza está situada en el centro de un campo de minas; en consecuencia, deberás abrirte camino trabajosa y cuidadosamente por él para llegar hasta ella. Perderás energía al pisar una mina, ¡así que ten cuidado! Si tienes menos de la mitad cuando inicies esta batalla no tendrás la más mínima oportunidad.

★ **Los enemigos** no son ni más listos ni más duros en las misiones más difíciles, sólo aumentan en número. La posición de los enemigos es aleatoria, pero siempre habrá la misma cantidad de ellos. En la **Misión 1** hay tres tanques. En la **Misión 2**, hay cinco y un lanzador Scud. En la **Misión 3**, hay un Scud, cuatro helicópteros, dos tanques, una base y una fortaleza enemiga. En la **Misión 4** hay cuatro tanques, cuatro helicópteros, dos Scuds, una base y una fortaleza enemiga. En la **Misión 5** hay cinco tanques, seis helicópteros, dos Scuds, dos bases y una fortaleza enemiga. En la **Misión 6** hay seis helicópteros, seis tanques, tres Scuds, dos bases y una fortaleza enemiga. En la **Misión 7** hay siete tanques, ocho helicópteros, cuatro Scuds, dos bases y una fortaleza enemiga. En la **Misión 8** hay ocho tanques, ocho helicópteros, cuatro Scuds, dos bases y una fortaleza enemiga. En la **Misión 9** hay nueve tanques, diez helicópteros, cinco Scuds, dos bases y una fortaleza enemiga. En la **Misión 10** hay diez tanques, diez helicópteros, cinco Scuds, dos bases y una fortaleza enemiga muy difícil de destruir. ¡Buena suerte!

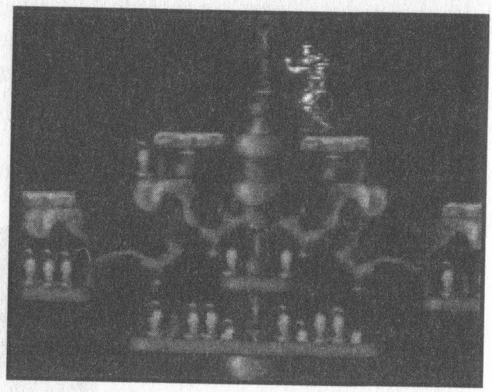


*En la Misión 10, el campo de batalla está plagado de enemigos y fortalezas.*

# SUPER CASTLEVANIA IV

### DE KONAMI

## Introducción



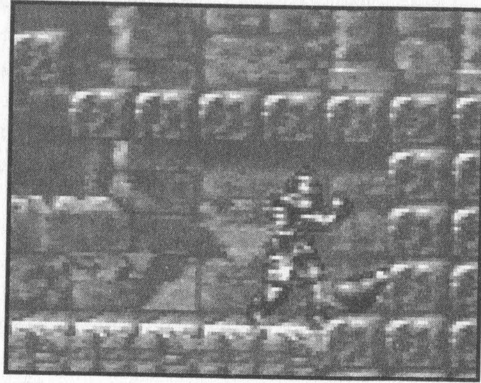
*¡Unos efectos especiales sorprendentes están por todas partes! Este enorme candelabro oscila en el aire.*

Cada 100 años, las fuerzas del mal hacen revivir a Drácula para que ataque al mundo. A través de los siglos, la familia Belmont ha educado a su hijo mayor en los secretos de la caza de vampiros. Ha llegado otra vez el momento de que uno de los Belmont, Simón, empiece la búsqueda de Drácula por toda Transilvania.

En esta secuela de la popular serie, manejas al último de los Belmont. Un código de acceso permite que más tarde puedas proseguir fácilmente tu aventura. Para abrirte camino utilizarás Puñales, Hachas, Bombas de Fuego, un Boomerang y el imprescindible Látigo.

## Estrategias increíbles - Etapa 1

★ Intenta recoger los objetos que esconden las velas con el látigo. Los corazones pequeños te permiten disparar o lanzar tus armas, mientras que los grandes te conceden cinco disparos más. Recoge la Estrella de la Mañana (tiene forma de una M metálica) para aumentar la potencia de tu arma. Incrementa tu poder (energía) recogiendo Chuletas de Cerdo.



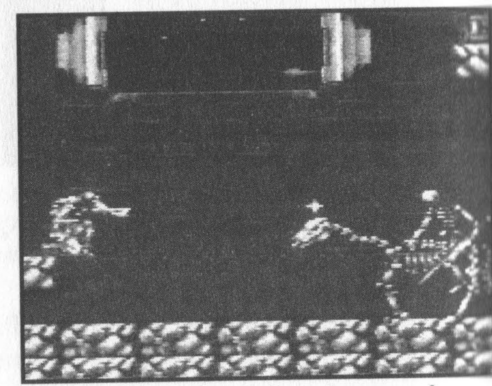
*Hay muchas Chuletas de Cerdo ocultas. Barre las paredes para dar con ellas.*

★ Después de un breve paseo por el jardín, llegarás al **interior** del castillo. Salta por encima de los primeros

bloques y ve hacia la derecha, bajo la plataforma; luego, rompe la pared y encontrarás una gran **Chuleta de Cerdo.**

★ Tras haber subido al **segundo piso**, sólo podrás andar por encima de los bloques azules. Balancéate sobre los agujeros con el látigo, apoyándote en los ganchos del techo. Mantén presionado el botón B para levantar el látigo, y lanzarlo hacia el gancho.

★ Después que haber descendido al **primer piso**, rompe los bloques que estén a tu izquierda y encontrarás un **Tiro Doble** (II). Tras avanzar un poco más hacia la derecha saldrás al exterior; luego, vuelve a entrar. Arriba, verás grupos de víboras verdes que caen sobre ti cuando pasas por debajo de ellas. Muévete con rapidez y acaba con ellas. Más adelante hay un grupo de **Mr. Heds** (cabezas de caballo) que son de color rojo y resultan difíciles de distinguir entre el color también rojo del suelo. Después de volver a subir al **segundo piso**, busca unos bloques pequeños de madera que se mueven cuando te pones de pie sobre ellos. Si caes al piso inferior, perderás una vida.



*Cuando Rowdain salte sobre tu cabeza, dispara con rapidez, luego salta cuando lance tajos con su espada.*

★ El **enemigo final** es **Rowdain**, un esqueleto a lomos del cadáver animado de un caballo. Salta sobre el bloque y arrodíllate mientras lanzas cuchillos hacia la derecha, en dirección a la cabeza del caballo. La cabeza del caballo dispara bolas de fuego... Cuando la levante, salta para esquivarlas. Una vez hayas destruido el caballo, tendrás que luchar con el esqueleto, que salta sobre ti e intenta partirte en dos con su espada. Hiérele con tu látigo mientras saltas para esquivar sus fintas.

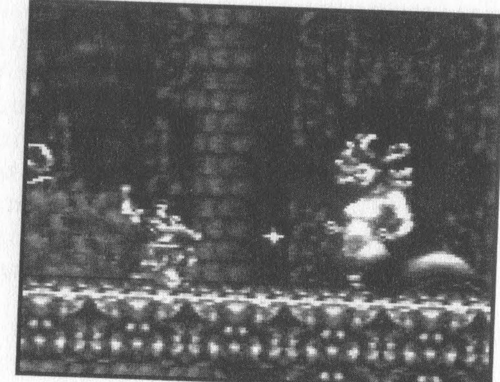
## Etapa 2

★ Al principio de esta etapa hay un **bosque**; después, viene un pantano que alberga algunas plataformas muy difíciles de cruzar. En el extremo derecho del pantano hay unos peldaños que conducen hacia arriba, y que te llevarán a luchar con un esqueleto y un armadillo. Derriba la pared que hay debajo de la escalera y encontrarás una gran **Chuleta de Cerdo.**





★ Aparece un **enemigo final** en el centro del escenario... **Medusa**. Dirígete hacia ella y arrodíllate mientras la fustigas con el látigo; retrocede cuando se aproxime. Sigue arrodillado durante el resto del combate para así poder herir a las serpientes. Mientras retrocedas hacia la izquierda, lanza tus cuchillos para derribarla.



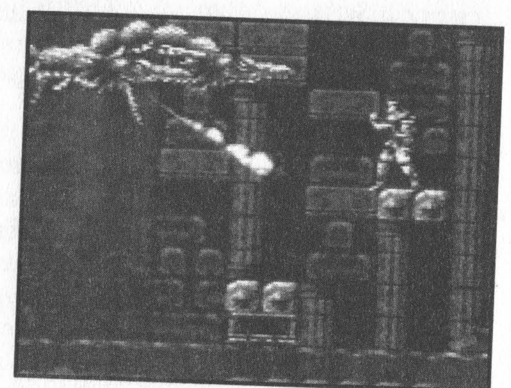
*Arrodíllate durante esta batalla y da latigazos a las serpientes con la máxima rapidez posible.*

## Etapa 3

★ Ve hacia la derecha, y a medida que vayas bajando, tuerce a la izquierda y atraviesa la pared para encontrar una **habitación oculta**. Dentro de ellas hay velas que contienen grandes cantidades de corazones, dinero y una gran **Chuleta de Cerdo.**

Cuando regreses por la derecha, después de cruzar por donde están las estacas, pon atención a las piedras que caen del techo. Mantén una distancia prudencial.

★ Tras llegar más allá de las cascadas subterráneas, entrarás en la tercera zona, donde, debajo de las plataformas y de los bloques hay una cloaca. Cerca de la segunda vela verás un agujero que tendrás que atravesar dando un salto; también hay objetos que caen desde arriba. Entre ellos, una **caja grande**, bastante difícil de esquivar. Espera a que haya pasado por tu lado, y entonces corre hacia la derecha. Después de subir al segundo piso, deberás balancearte



*Cuando utilices el látigo deberás acercarte. Siempre has de estar preparado para saltar.*

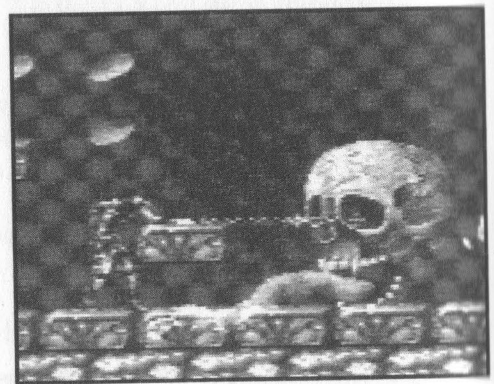
desde un **gancho**. Sólo podrás hacerlo una vez, así que presta atención. Si retrocedes, te atacará un **Merman** (Tritón) desde abajo.

★ Los **enemigos finales** son un grupo de **Víboras Mutantes**. Con el látigo puedes situarte sobre el extremo izquierdo del bloque central mientras das latigazos hacia la izquierda. Una de las cabezas respira una llama corta, pero las otras disparan una triple bola de fuego mortal, por encima de la cual habrás de saltar. Siempre debes estar preparado para saltar a la vez que haces restallar tu látigo. Con los cuchillos podrás situarte en el extremo de la derecha y lanzarlos rápidamente guardando una distancia de seguridad.

## Etapa 4

★ En los inicios de esta etapa, bajo la escalera, hay un muro resquebradizo con un **Gran Corazón** en su interior.

★ Arriba, en el **segundo piso** hay unas plataformas verdes y estrechas. Cuando vayas a parar sobre ellas, bascularán, lanzándote a una tumba prematura. Para pasar más allá debes darle al botón de salto lo más rápido que puedas, cuando caigas sobre ellas.



*Manténte apartado del alcance de su lengua, atacándole rápidamente.*

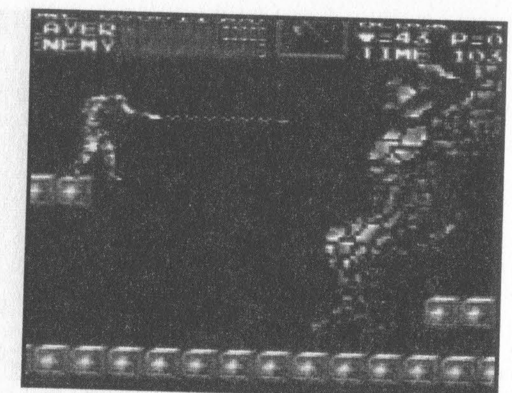
★ El **enemigo final** es **Puweyxil**. Se trata de un esqueleto que intenta herirte con su lengua, mientras desde arriba caen piedras. Esquiva las piedras a la vez que atacas rápidamente con hachas y con el látigo. Evita su lengua manteniendo una distancia segura. En su cráneo se formará un agujero cuando la batalla se aproxime a su final.

★ ¡Esta etapa todavía no ha concluido! Engánchate con el látigo y pende de este **garfio** hasta que la habitación acabe de **dar vueltas**, después salta hacia abajo y haz restallar tu látigo para destruir las cabezas que aparecen por ambos lados. A continuación, vuelve a asirte del gancho y espera a que termine el movimiento de rotación, luego colúmpiate para alcanzar una plataforma que aparecerá.

★ A continuación, deberás pasar por una habitación complicada en extremo, en la que el fondo da vueltas en derredor tuyo. Parece muy emocionante pero desorienta un poco. De pronto, algunos enemigos aparecerán por las ventanas que hay al fondo, por lo que debes estar dispuesto a presentarles batalla.







*Usa la plataforma que se eleva, y ataca con tu látigo, luego aguanta en pie entre las rocas que caen.*

★ A continuación viene un **laberinto** de bloques móviles que te triturarán si tomas el camino equivocado. Sube y ve lo más lejos que puedas hacia el extremo de la derecha, luego sube y gira nuevamente a la derecha. Pon atención a los bloques de arriba que pueden aplastarte. Manténte en esta zona de la pantalla hasta que puedas llegar a la parte superior. Cuando vayas hacia la derecha encontrarás tres bloques de color púrpura y con estacas que caen desde el techo. Esquívalas, luego anda aprisa por encima de los bloques de la derecha, que se mueven a gran velocidad. Sólo te falta una breve ascensión para llegar a la salida.

★ Aquí deberás luchar con otro **enemigo final**, que figura en el manual como el enemigo de la Etapa 5: es **Koranot** (un monstruo rocoso). Manténte en el extremo de la izquierda, utilizando la plataforma ascendente mientras haces restallar tu látigo para herirle, entonces sitúate entre los bloques que caen desde el techo. Repite esto, atacando agresivamente hasta que Koranot esté derrotado.

## Etapa 5

★ Después de subir por la primera colina, sube al tercer saliente de la izquierda. Si saltas por el despeñadero hacia la derecha, caerás a una muerte segura. No hay enemigo final alguno en esta etapa, sólo hay muchos enemigos y mucho que trepar.

## Etapa 6

★ En la segunda parte de esta etapa deberás subir entre unos **candeleros que se mueven**. La única parte donde puedes quedarte en pie son los bloques grises que están cerca de la parte superior (cuatro a cada lado).

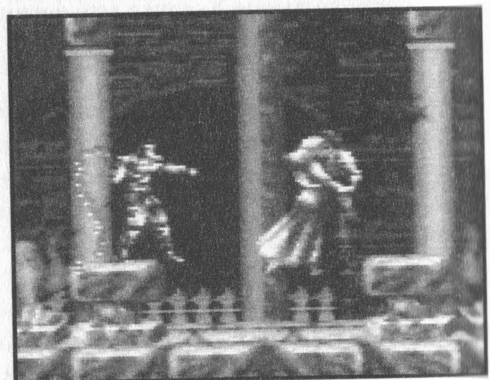
En la sección que viene a continuación, vigila los candeleros que caigan, y espera a que sus cirios se consuman antes de pasar por su lado. Las **masas transparentes resplandecientes** explotarán horizontalmente al tercer latigazo. Dales dos veces y espera a que estén por encima de tu cabeza para darles la tercera. Después de golpear a estas masas, alcanzarás una escalera. Sube los primeros peldaños y lucha con el enemigo que hay más arriba, luego salta por los peldaños, hacia abajo, y rompe los bloques azules que están a la derecha para encontrar un **Doble Disparo** (II).




*Antes de subir hasta donde está el enemigo final, irrumpe a través de esta pared para obtener una vida extra.*

★ Después que hayas pasado por otra zona, alcanzarás el piso superior, donde unas **cortinas de color púrpura** cuelgan desde el techo. Ve hacia la derecha y rompe la pared para descubrir una gran **Chuleta de Cerdo.** En el lado izquierdo hay unas **manos** que salen de la pared, para cogerte. Espera a que se desvanezcan, y aprovecha para pasar rápidamente antes de que reaparezcan. Puedes golpearlas con el látigo cuando tienen aspecto sólido.

★ Agáchate y fustiga las **mesas** rápidamente antes de que tengan la menor oportunidad para moverse. El **enemigo final** siguiente aparecerá en esta zona (**Espectros Danzantes**), que debes evitar mientras estés atacando a las mesas. Cuando llegues al extremo de la derecha, sube la escalera hasta el enemigo final, pero antes de subir puedes recoger una vida extra. Salta sobre el primer bloque y



*Después de atacar, corre hacia el centro para escapar de su venganza.*





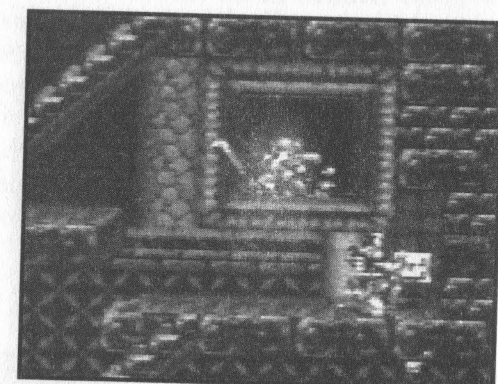
con tu látigo rompe los bloques de tu derecha para que quede al descubierto una vida extra.

★ Cuando aparezca el **enemigo final (Espectros Danzantes),** salta sobre el bloque de la izquierda del fondo y ponte dando frente a la derecha. Rápidamente haz restallar tu látigo cuando se aproximen a ti, luego, cuando se desvanezca, corre hasta el centro. Prepárate para esquivar las espadas que te lance, luego ataca de modo agresivo.

## Etapa 7

★ Unos **Libros** se mueven rápidamente por esta primera zona, pero son inofensivos hasta que llegues a la segunda zona, donde saltarán hacia ti y se quedarán suspendidos en las proximidades.

★ Los **Libros Verdes** actúan como plataformas móviles, por las que deberás saltar para llegar a la zona siguiente. Tómate todo el tiempo que necesites y asegúrate de que has derribado todos los **esqueletos rojos** que hay en cada una de las plataformas antes de saltar hacia ellas. Los esqueletos rojos regresarán después de unos pocos segundos, por lo que deberás saltar rápidamente sobre el libro siguiente.

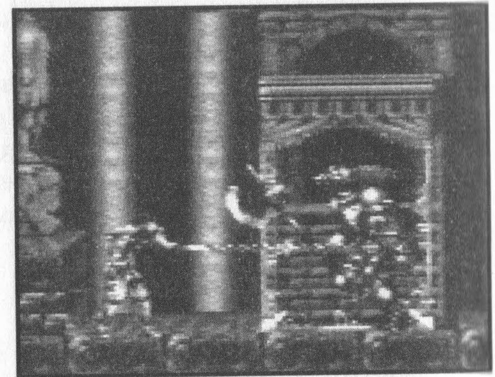


*No te pase por alto este Doble Disparo que está a la derecha del primer cuadro de ataque.*

★ Después de los libros verdes, entrarás en una habitación con cuadros artísticos colgados de las paredes. Dispara a la mano de la primera dama, luego salta para ir a parar debajo de la escalera y rompe la pared para descubrir una gran **Chuleta de Cerdo.** Después de bajar los peldaños siguientes, vete rápidamente hacia la derecha para que no te ataque desde atrás un enemigo situado debajo de la alfombra.

★ Subiendo por los siguientes peldaños está colgado otro cuadro que tiene un enemigo en su interior. Verás su cabeza antes de que salte para agarrarte. A la derecha de este primer cuadro hay un **Doble Disparo** (II) oculto en la pared. Una serpiente roja se arrastra por la zona, y puedes evitarla si no bajas de los salientes más altos. Cuando bajes por

los siguientes peldaños, en uno de los cuadros podrás ver unos candeleros. Golpéalos y se convertirán en unos corazones pequeños. El siguiente **corredor largo** tiene el techo recubierto con pinchos, contra los que serás empujado por la criatura que se esconde bajo la alfombra. Agáchate al caminar por allí para evitarlo.

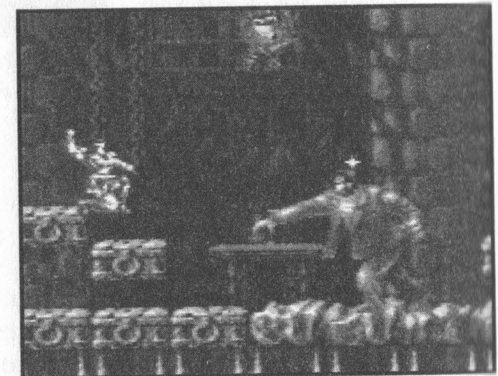


*Mientras luches, manténte a la izquierda, luego salta para esquivar las chispas que salen de su hoja.*

★ El **enemigo final** correspondiente a este escenario es **Sir Grakul**. Es un caballero que usa un hacha, con la que golpea el suelo. Cada vez que golpea el suelo hace saltar chispas que corren sobre éste en ambas direcciones. Salta por encima de estas chispas, luego agáchate y con toda la rapidez posible haz restallar el látigo por encima de la cabeza del caballero. Cuando su energía se haya vaciado y no queden más de cuatro barras, sacará su espada y continuará su ataque. Sigue atacándole rápidamente mientras todavía estés situado sobre el saliente de la izquierda.

## Etapa 8

★ Esta etapa es similar a la anterior, sólo que es más difícil. Pon atención a los grandes cuchillos que caen desde el techo en la segunda zona. Debajo de los siguientes peldaños hay una gran **Chuleta de Cerdo** en la pared. Los bloques de arriba se caerán, por lo que tienes que pasar por encima de ellos con la máxima rapidez y hacia la derecha. Detrás de la siguiente serie de estacas que caen desde



*El monstruo lanza tres clases diferentes de botellas coloreadas. Aprende cómo hay que atacar a cada una de ellas.*





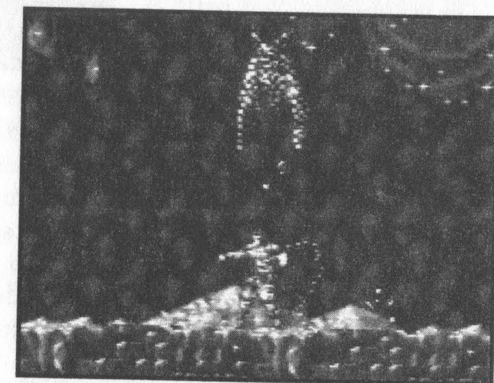
arriba, unos pinchos penden del techo de un largo corredor. Estos pinchos se levantan y se bajan, y la única manera de sobrepasarlos es agachándote mientras caminas.

★ El siguiente **enemigo final** es **El Monstruo,** que se parece al de Frankenstein. Ponte en pie sobre la plataforma de la izquierda y agáchate al tiempo que lanzas cuchillos con toda rapidez. Si tienes tu energía completa serás capaz de aguantar más que él. Si no es así, deberás concentrarte más para evitar su ataque. Lanza tres clases diferentes de botellas. Las botellas verdes lanzan una rociada de Bolas de Fuego, que deberás esquivar colocándote de pie entre ellas. La de color púrpura extiende llamas por el suelo. La botella blanca formará un gemelo del monstruo, cuya destrucción te resultará algo más fácil que la del monstruo real.

## Etapa 9

★ Después de los cuatro primeros **cofres del tesoro** caerás dentro de una grieta, donde conseguirás un **Doble Disparo** (II). Después de descender por la segunda escalera hay unos trozos de oro que están suspendidos en el aire. Pasa por allí corriendo para evitar caer.

★ Puedes conseguir una gran **Chuleta de Cerdo** en cualquiera de los cofres del tesoro que encuentres en esta zona saltando sobre él 255 veces. Esto requiere un tiempo muy largo, pero la energía extra que consigas puede valer la pena.



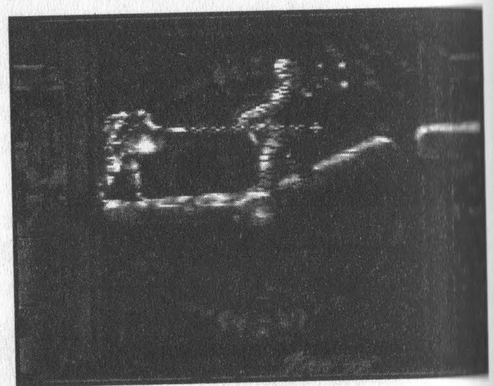
*Colócate debajo del murciélago para que no te den las monedas que caen de sus alas, luego agáchate cuando descienda en vuelo rasante.*

★ El **enemigo final** de turno empieza siendo fácil, pero se complica al rato. Es el **Murciélago Zapf** que volará de lado a lado por encima de ti. Quédate de pie, directamente debajo de él para evitar las monedas que caen desde sus alas cuando le hieres, después haz restallar tu látigo hacia arriba, en dirección vertical. Puedes agacharte para esquivarle cuando pasa en vuelo rasante. Durante la segunda parte de la batalla, el Murciélago Zapf se descompondrá en tres murciélagos pequeños. Éstos serán más duros de pelar porque resulta más difícil esquivar las monedas que dejan caer.

Intenta atacarlos de uno en uno, cuando estén directamente encima de ti, o prueba a acertarles desde cierta distancia cuando vuelan bajos sobre el suelo.

## Etapa A

★ No hay secretos importantes en esta etapa, pero hay una gran cantidad de saltos y obstáculos que tienen su truco. En la segunda zona hay **ganchos** que son arrastrados hacia arriba por medio de una cadena. Enlaza el gancho con tu látigo y columpiate con ganas, después salta a la segunda plataforma que está en el extremo izquierdo. Salta a la pequeña plataforma que hay a la derecha y utiliza el boomerang para herir al enemigo que se halla en el extremo derecho, después enlázate al siguiente gancho y déjate arrastrar por él hasta la parte alta de la escalera. En el gancho siguiente que vaya arrastrado por una cadena, tendrás que balancearte y saltar a la primera plataforma para no ser atacado por el esqueleto de serpiente que está suspendido al lado derecho. Utiliza tu bumerán contra la serpiente, luego aprovecha el siguiente gancho para llegar a la parte más alta y sal por la derecha.



*Manténte a distancia de esta momia en llamas para evitar ser quemado o lanzado por un costado.*

★ El próximo **enemigo final** aparecerá en la esfera de un reloj. Es **Akmodan II**, una momia, que se recompondrá desde abajo. Quédate de pie sobre la manecilla derecha del reloj y mira hacia la izquierda, entonces le golpeas rápidamente con el látigo, inmediatamente después que se forme. Después de unos 8 segundos desaparecerá, aunque luego reaparecerá en cualquier otro lugar. Siempre debes mantenerte a distancia para que no te alcancen las llamas de su cuerpo; salta sobre él si es necesario para evitar que te empuje fuera del borde. Si aparece en la plataforma que hay en la parte inferior izquierda, tendrás que utilizar tu bumerán para golpearle.

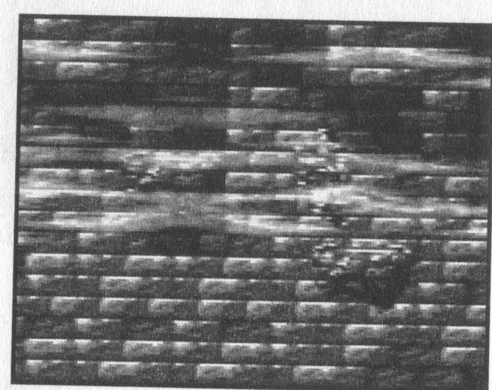




## Etapa B

★ Un **puente** se caerá sobre la **segunda zona.** No te detengas para investigar las velas porque te atacarían los murciélagos que están tras de ti.

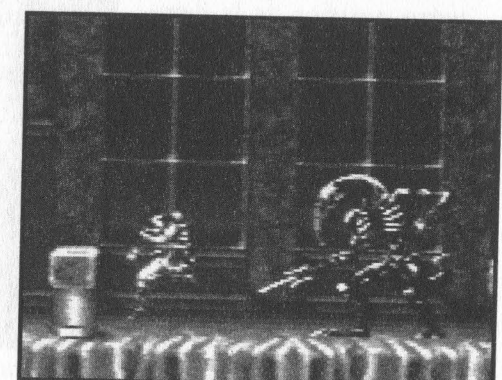
★ Los peldaños que hay en la **tercera zona** se caerán cuando camines por encima de ellos. Desplázate rápidamente, sin pararte, o caerías a tu propia muerte. Encima hay una zona donde unas plataformas se desplazan en diagonal. Salta sobre una de ellas, y luego rápidamente salta hacia el lado izquierdo durante la subida, para esquivar las estacas y llegar a la escalera siguiente.



*Desplázate rápidamente sobre estos bloques que se elevan, para evitar las estacas que hay arriba.*

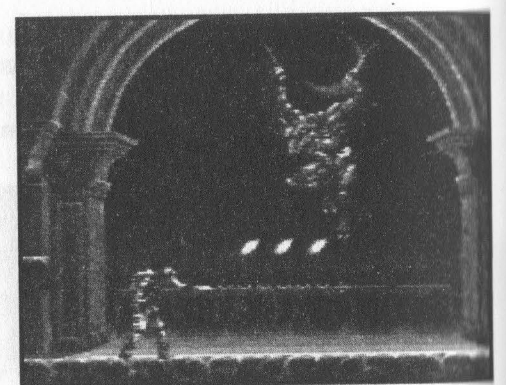
★ Después de subir por los peldaños de piedra azul, cerca del final, en una vela encontrarás una gran **Chuleta de Cerdo,** y más plataformas que se mueven en diagonal. Por encima hay estacas, lo que te obligará a desplazarte rápidamente sobre las plataformas para escapar de ellas. Salta sobre la primera plataforma, y luego hazlo sobre la segunda. A continuación, *sal* de las dos siguientes hacia la izquierda, luego salta entre ellas hacia la izquierda, unas cuantas veces más.

★ El **enemigo final** es **Slogra**. Antes de entrar recibirás una **Estrella de la Mañana,** lo que hará aumentar el alcance de tu látigo. El enemigo se deja caer desde el techo y ataca con bolas de fuego y una lanza. Cuando le golpees, saltará otra vez al techo y luego caerá. Colócate cerca de él cuando caiga (pero no debajo de él), después agá-

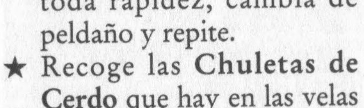


*Este enemigo final regresa al techo después de cada golpe. Agáchate cuando ataque.*

chate y haz restallar tu látigo para golpearle. Repite esto hasta que su energía alcance la señal de media carga y cambie su sistema de ataque. Ahora lo hará con la cabeza gacha. Salta al peldaño de cualquiera de los lados y agáchate mientras haces restallar tu látigo para herirle; luego, con toda rapidez, cambia de peldaño y repite.

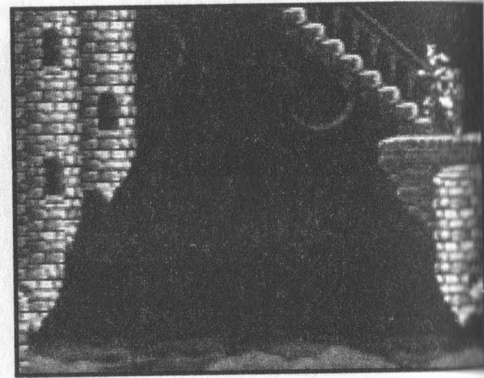


*El borde izquierdo es seguro durante la fase 2 de esta batalla.*



★ Recoge las **Chuletas de Cerdo** que hay en las velas cuando subas para habértelas con el siguiente **enemigo final**. Es un **lagarto alado.** Durante la primera etapa de su ataque deberás evitar las pequeñas llamas que deja caer cuando estés bajo él, haciendo restallar tu látigo hacia arriba, contra él. Cuando su energía se reduzca a la mitad, cambiará de sistema. Salta al borde de la izquierda y da latigazos a diestro y siniestro cuando se acerque. No podrás resultar herido mientras estés de pie allí.

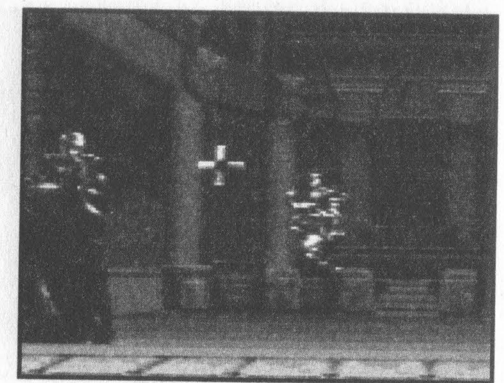
★ Cuando hayas recogido una **Chuleta de Cerdo** pequeña y una **Estrella de la Mañana** tendrás que luchar con el siguiente **enemigo final**, el **Malvado Destripador.** Quédate de pie en el fondo, a la izquierda y haz restallar tu látigo hacia la parte superior de la derecha para golpearle en cuanto aparezca. Después pega unos latigazos hacia arriba con toda rapidez, cuando esté por encima. Planeará por la parte alta y más tarde por abajo, en la parte derecha, después te atraerá hacia él. Quédate cerca del centro, dando frente a la derecha y soltando latigazos mientras seas atraído hacia él, luego vete andando antes de golpearle y sigue apartándote de él. Después que haya lanzado su hoja al aire, debes estar preparado para saltar cuando vuele por la parte baja de la pantalla, hacia la izquierda. Cuando la lance por segunda vez ya no será necesario que te agaches, pero sigue andando hacia la izquierda durante todo el tiempo para llegar de nuevo a la repisa. Repite desde el principio hasta que quede derrotado.



*Salta por los peldaños finales que conducen hasta el Dragón para encontrar los peldaños invisibles que hay abajo, y las vidas extra.*



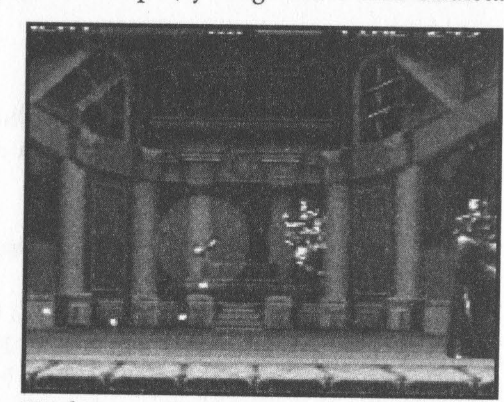




*Salta y lanza tu bumerán, luego haz desaparecer las chispas.*

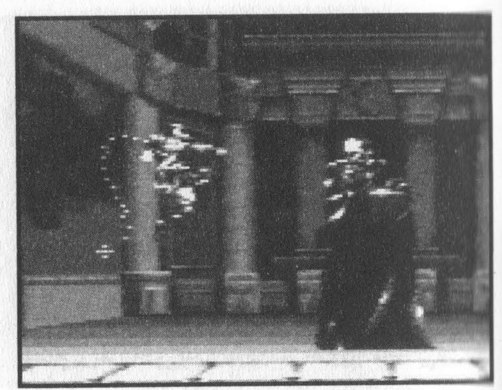
★ Después de pasearte por un pasillo de antorchas verás la escalera que lleva hasta Drácula. Aquí va un **Secreto Asombroso**: salta por la escalera para ir a parar a una **escalera invisible** que hay abajo, luego dirígete hacia la izquierda y desde arriba caerán algunos **objetos potenciadores** Ahora ya estás preparado para Drácula.

★ El **enemigo final**, como ya sabes, es **Drácula.** Cuando aparezca, salta y lanza tu bumerán hacia su cabeza, luego haz restallar tu látigo para golpear las dos chispas que lanza. Después de que su energía se haya vaciado en cuatro de las barras, lanzará unas esferas de color púrpura. ¡No hieras de nuevo a Drácula, todavía! Después de que golpees las esferas, desprenderán una espiral de chispas, y luego caerá una Chuleta de Cerdo pequeña. Puedes recoger cuantas quieras de éstas, con tal de que no golpees a Drácula de nuevo. Después del siguiente impacto, lanzará llamas en forma de cabeza, que serán atraídas hacia ti. Huye de ellas, o pasa por debajo de ellas y golpéalas a la primera oportunidad que se presente. Mientras procuras evitar las cabezas de fuego, intenta herir a Drácula con la mayor frecuencia que te

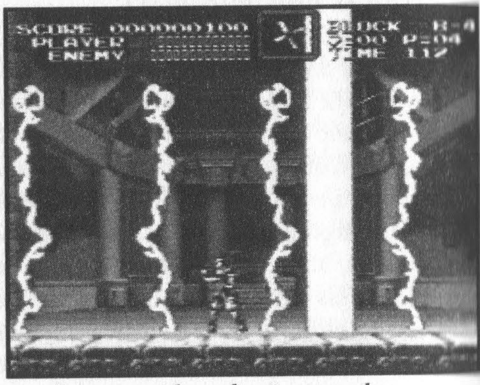


*No hieras a Drácula cuando aparezcan las esferas de color púrpura. ¡Antes recárgate de energía!*

resulte posible. Cuando sólo le queden seis barras de energía, soltará de nuevo las esferas de color púrpura, por lo tanto puedes recoger algunas Chuletas de Cerdo antes de herir nuevamente a Drácula. Cuando le golpees de nuevo, cambiará por última vez su sistema de ataque. Cuando aparezca, se formarán relámpagos en la parte alta de la pantalla que luego caerán con fuerza hasta el suelo. Intenta herir a Drácula en el mismo instante en que reaparezca; después, con rapidez, pasa entre los rayos. Como podía esperarse de Konami y de las series de Castlevania, hay una excelente animación final que bien vale todos tus esfuerzos. ¡Disfrútala!



*Ataca rápidamente al Dragón...*




*... luego quédate de pie entre los rayos.*

## Secretos sorprendentes

★ **CLAVES DE ACCESO:** Puedes introducir tu nombre como «AWESOME» (Sorprendente), después entra la clave de acceso correcta que damos a continuación.

**A = Hacha, B = Botella, H = Corazón, X = en blanco.**

| NIVEL 2 | NIVEL 3 | NIVEL 4 | NIVEL 5 | NIVEL 6 |
|---|---|---|---|---|
| A X X B | A X X H | A X X X | A X X B | A X X B |
| A X X H | A X X H | A B X H | A X X H | A B X H |
| X A X X | X A X X | X H X A | X A X A | X H X A |
| B B X X | H B X X | X H X X | B H X X | B H X X |



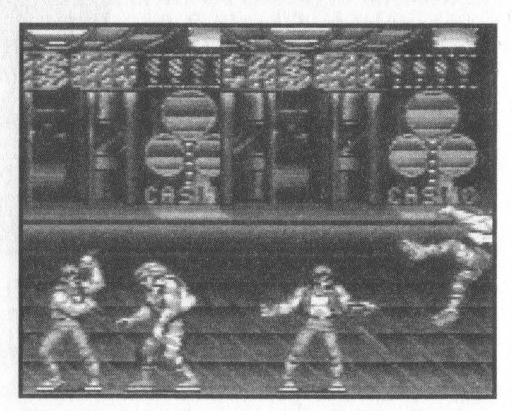


| NIVEL 7 | NIVEL 8 | NIVEL 9 | NIVEL A | NIVEL B | DRÁCULA |
|---|---|---|---|---|---|
| B X X A | B X X B | B X X H | B X X B | B X X H | B X X X |
| A H X H | A B X H | A B X H | A H X H | A X X H | A B X H |
| X X X B | X H X B | X H X B | X X X H | X A X H | X H X X |
| X X X X | B X X X | H X X X | A A X X | H A X X | X B A X |

# SUPER DOUBLE DRAGON

## DE TRADEWEST

### Introducción



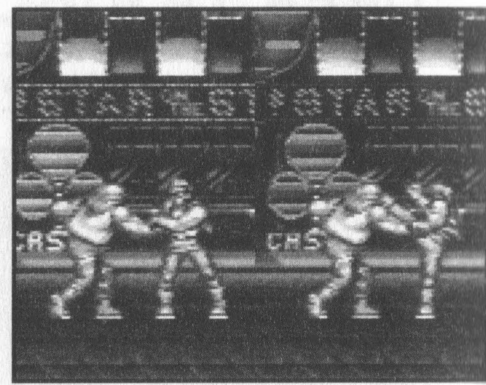
*Unos sorprendentes movimientos de artes marciales consiguen que este Doble Dragón sea el mejor.*

Si no has oído hablar de Doble Dragón, es que hace mucho tiempo que no juegas con los videojuegos. Empezó como un éxito en los salones recreativos, y se distingue por haber sido el primer juego auténtico de kárate. A medida que la escena se desarrollaba de lado a lado (o de abajo arriba en algunos casos), los enemigos aparecían desde todos los lados para ponerte fuera de circulación. La última secuencia fue Doble Dragón 3, que incluso se abrió camino hasta muchos ordenadores personales. Ahora, Super Doble Dragón aparece para la Super Nintendo, y hasta ahora es la oferta más original. Billy y Jimmy Lee vuelven como los mayores héroes de las artes marciales, aunque desde la última presentación de Doble Dragón han estado entrenándose. Ahora pueden ejecutar 24 nuevos movimientos de artes marciales, más cuatro movimientos especiales. Prueba a parar un golpe, y luego sostén el brazo de tu enemigo cuando le pegas puñetazos y patadas en la cabeza. Coloca al máximo tu Medidor de Potencia Dragón e intenta una Patada barredora en redondo, o un Puñetazo en redondo a la espalda. Éstas son la clase de movimientos que establecen la diferencia entre una lucha aburrida y una batalla sorprendente de verdad. Tradewest aporta unos gráficos y sonidos increíbles que realmente son un premio.

### Estrategias increíbles

★ En primer lugar debo recomendar el uso de un aparato de control especial que tenga **fuego rápido** en el botón R (a mí me gusta el AsciiPad de AsciiWare). Para realizar los **cuatro movimientos especiales,** debes mantener apretado el botón R hasta que el Medidor de Potencia Dragón llegue al máximo, después da un puñetazo o una patada para lanzar un Puñetazo en redondo a la espalda, una Patada en redondo durante el

salto, una Patada en redondo durante el salto hacia atrás, o una Patada barredora en redondo. Mantener pulsado el botón R resulta muy cansado y tus dedos pueden llegar a dolerte. Con un controlador de fuego rápido puedes dejar fijo el botón R en automático, y disfrutar más con el juego. (**Nota aparte**: Si dejas los botones L y R en fuego rápido tendrás que soltarlos al principio de cada misión para lograr que asomen los enemigos. Si, con todo, los enemigos no aparecen, intenta poner y sacar la pausa pulsando Start. Cuando aparezcan los enemigos vuelve a dejar el botón R en automático.)



*Pon al máximo el Medidor de Poder Dragón sosteniendo el botón R; después podrás llevar a cabo una cadena de fuertes ataques.*

★ **Practica** hasta que adquieras maestría en los movimientos, y sepas con seguridad cuál es el botón que te permite realizar cada uno de ellos. Jugando llegarás rápidamente a familiarizarte con todas estas acciones.

★ **El Medidor de Potencia Dragón** está directamente debajo del indicador de puntos. Si sostienes pulsados los botones L y R, poco a poco irá marcando una cantidad mayor. Cuando alcance el máximo de potencia registrada, tu aspecto será más malévolo y serás capaz de dar puñetazos y patadas con mayor fuerza. También te recuperarás antes cuando hayas sido derribado y podrás ponerte rápidamente en pie dando una patada sobre el suelo. Si manejas cualquier botón mientras está aumentando el Poder Dragón, éste disminuirá rápidamente hasta quedar a cero. Si das una patada mientras la potencia



*El ángulo de ataque es importante. Los enemigos sólo atacan mientras estés situado frente a ellos.*





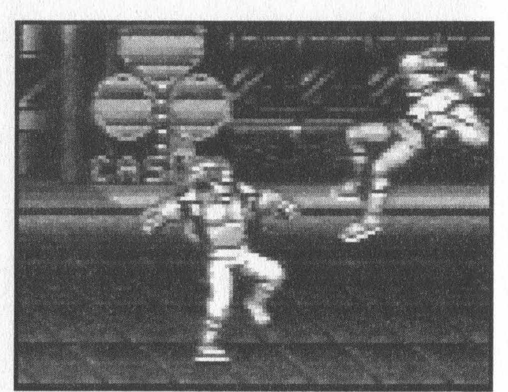
está por encima de la mitad, puedes efectuar una Patada de barrido en redondo, y si das un puñetazo ejecutarás una fuerte bofetada de revés. La estrategia mejor consiste en pasearte por allí (la mayor parte del tiempo hacia arriba y hacia abajo) para evitar los enemigos mientras esperas a que tu potencia vaya en aumento, luego cuando tengas aspecto fiero, suelta unos puñetazos y patadas sobre los enemigos más duros. Si jugáis dos a la vez podéis hacer turnos, uno recargando potencia mientras el otro jugador distrae o lucha con los enemigos.

★ El secreto de casi todos los juegos de kárate radica en calcular el **ángulo de ataque** de los enemigos. En el Super Doble Dragón son más listos que en otras ocasiones; sin embargo, el único ataque de los enemigos sigue siendo el ataque directo por la izquierda o por la derecha. Si te mueves por la pantalla hacia arriba o hacia abajo, fallarán cuando intenten entrar en contacto contigo, y entonces cuando vayan hacia ti, hacia arriba o hacia abajo, inicia un salto con patada para que se tropiecen con tu pie (y confiemos que darán contra al suelo). En muchas ocasiones un enemigo te dará puñetazos unas pocas veces, después retrocederá y se preparará para dar un salto con patada. Mantén pulsado arriba o abajo en el mando para evitar que te derribe con su patada.

★ Hay **siete misiones**; los cinco primeros enemigos aparecen en todas ellas. La diferencia entre las distintas misiones está en el enemigo final, y los enemigos finales que han aparecido en los primeros lugares, lo hacen en las últimas misiones como simples enemigos. Lo que viene a continuación son los perfiles de cada enemigo, con las técnicas de ataque y defensa.

## Los enemigos

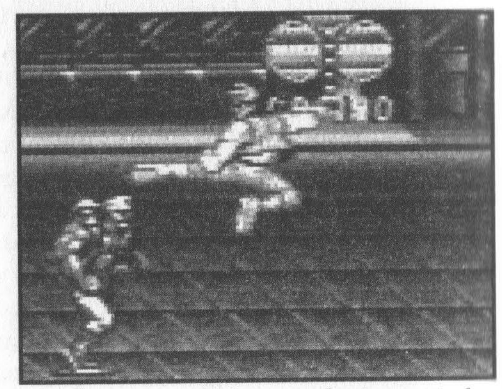
★ WILLIAMS: Lleva unos pantalones de camuflaje verdes o azules y tiene un cabello muy largo y de color rubio. Es uno de los tres primeros enemigos que aparecen, suele llevar una Bomba de Fuego, que tendrás que recoger del suelo antes de que empiece a soltar destellos, y lanzarla a uno de tus enemigos para causar un daño notable.



*Para el puñetazo de Williams, después contraataca con abundantes puñetazos y patadas.*

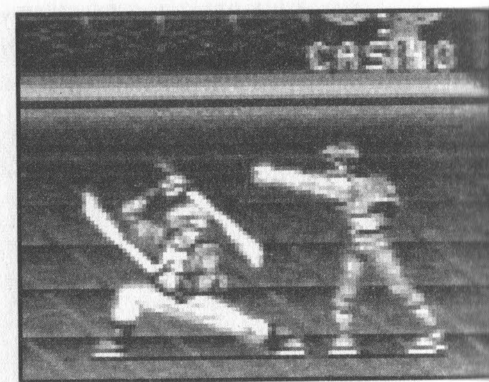
Cuando explota la Bomba de Fuego se desplaza lateralmente, por lo que debes mantenerte a una distancia segura. A Williams le gusta dar puñetazos, por lo que es un objetivo perfecto para un movimiento de parada y puñetazo. Pulsa el botón B para parar el golpe cuando suelte un puñetazo, después golpéale con puños o pies, o empújale.

★ **ROPER:** Siempre se le ve luciendo una cinta de cuero en su cabeza. Normalmente dará uno o dos pasos hacia atrás antes de atacar con un salto con patada. Es difícil de agarrar, aunque algunas veces intentará dar puñetazos, dándote una oportunidad para que bloquees su brazo y causes ciertos daños a su cráneo. Un salto con patada también le dejará clavado casi siempre. Roper te proporcionará Nunchakus cuando aparezca después en la primera misión, y también en otras misiones. Sólo has de saltar dándole una patada, y luego recoger del suelo los Nunchakus pulsando el botón de puñetazo. Puedes derribar cualquiera de los enemigos si pulsas repetida y rápidamente el botón de puñetazo para golpear con los Nunchakus. Los perderás al final de cada escena o misión, o cuando seas derribado por un enemigo. Otros Ropers introducirán Boomerangs en el juego, y deberás vigilar sus rebotes.



*La patada voladora es efectiva casi al 100% frente al ataque de los Ropers.*

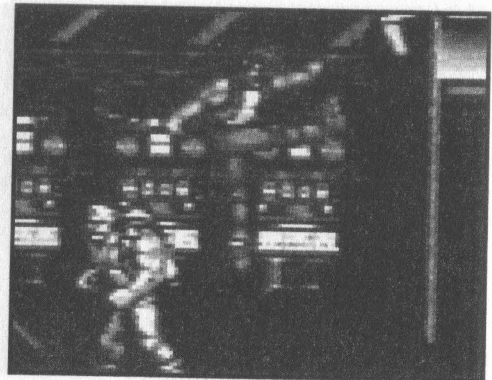
★ **BAKER:** Odiarás a estos fulanos en la primera ocasión que juegues. Aparece empuñando dos espadas, que usa en algunas pocas modalidades de ataque diferentes que suelen acabar con unos crujidos que salen de tu cuerpo (tienen un sonido parecido al que se produce al dar un mordisco a una manzana, ¿no es verdad?). Resulta difícil darle un puñetazo, y con frecuencia los para así como las patadas. Los puñetazos y patadas son más potentes para debilitar a los enemigos, así pues es mejor que los utilices cuantas veces sea posible. También puedes incrementar tu Poder Dragón, y después atacar con facilidad a Baker con una patada o un puñetazo que él no pueda detener.



*Dale una patada voladora a Baker antes de que éste empiece a dar mandobles con sus dos espadas, como un maníaco.*



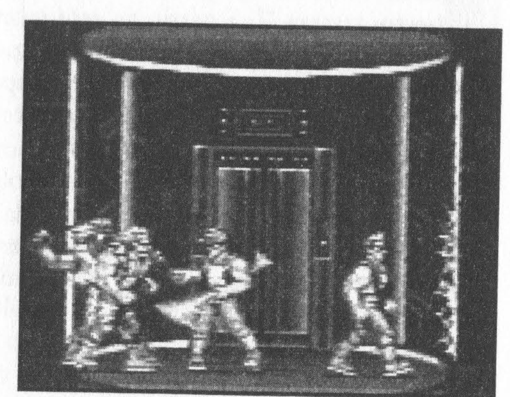


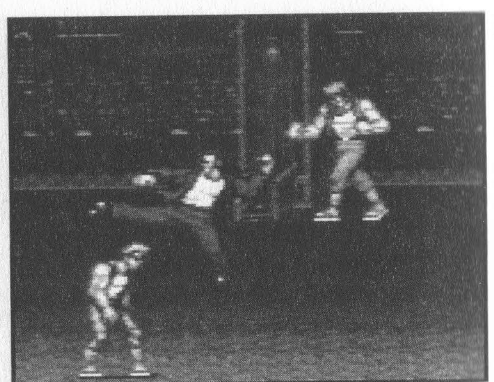

*A Jeff le gusta ejecutar con frecuencia las patadas barredoras circulares. Desplázate arriba o abajo para apartarte de su camino.*

★ **JEFF:** Hace su primera aparición en la segunda escena de Las Vegas, vistiendo de verde. Es el más duro de los enemigos principales. La patada voladora le tumbará por espacio de unos pocos segundos, pero su coraje le obligará a ponerse nuevamente en pie varias veces. También con bastante frecuencia efectúa una patada con barrido circular.

## Misión 1: Las Vegas

★ El telón de fondo del escenario representa la animación de Las Vegas por la noche, aunque los enemigos no son algo que pueda producir excitación. Aparecerán en grupos de tres o cuatro; con frecuencia llevan armas. Da una patada voladora a alguno de los enemigos que vayan armados, después y sin perder tiempo, recoge una de las armas caídas y utilízala contra el más duro de los enemigos, que usualmente


*Obsequia a tus enemigos con patadas voladoras para apoderarte de sus armas, después dale al botón de puñetazo para utilizarlas.*


*Steve es el primer enemigo final. Desplázate arriba y abajo para alejarte de él, luego dale una patada voladora cuando se te ponga por delante, para derribarle.*

es Jeff, o Baker con su ataque de dos espadas.

★ Después de viajar por dos escenas que transcurren en las aceras te hallarás en un **ascensor de cristal** en viaje hasta el piso superior del hotel, donde te espera el primer enemigo final. Algunos enemigos viajarán en un ascensor vecino al tuyo y luego saltarán por el agujero que hay en la esquina inferior de la derecha. Cuando estén dentro de tu ascensor no podrás echarles, ni tampoco podrás tú caer por el agujero. Podrás dar un salto por las paredes, y luego lanzarte hacia un enemigo con una patada voladora alta.

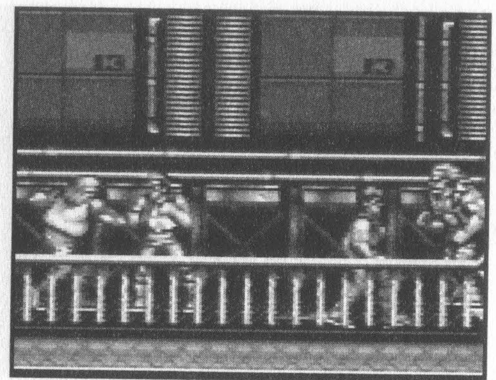
★ El **primer enemigo final es Steve** (¡vaya, esto suena como una amenaza!). Parece que se trata de un caballero, a juzgar por su traje, aunque sus modales pronto se desvanecerán y quedarán sólo en groserías. Aparecerá repetidas veces en los seis escenarios siguientes, por lo tanto vigila de cerca su comportamiento en el ataque y prepara una defensa maestra contra él, a partir de este momento. Su alcance es amplio, y plagado de patadas y puñetazos. Utiliza las técnicas que se han descrito al principio de este capítulo, siempre aproximándote a él desde arriba o desde abajo. Si te colocas directamente en su camino, puedes estar seguro de que serás atacado, pero si te desplazas hacia arriba o hacia abajo después que hayas conectado un golpe con éxito te perderás su primer ataque. Empieza por una patada voladora para debilitarle más aprisa. Al principio de la batalla, Roper se unirá a Steve. Esquiva a Steve mientras derribas a Roper para que te quede algo en tu tiempo de defensa.

## Misión 2: El aeropuerto

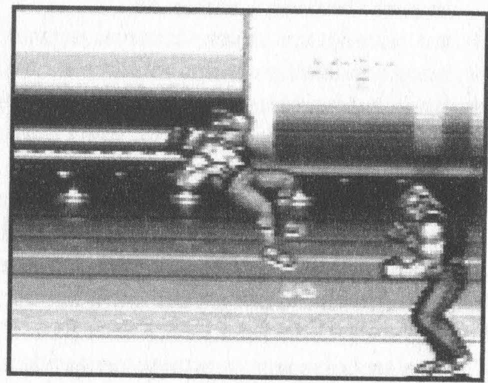
★ Hay que ir al aeropuerto para encontrar un número mayor de los mismos enemigos, aunque ahora **Steve** aparece dos veces como un miembro de la pandilla. Después de pasar por la terminal, y encontrarte con





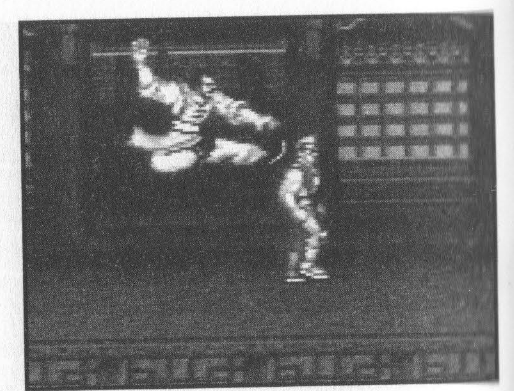

*Resulta difícil luchar entre los pasos estrechos de las escaleras.*

algunos personajes de aspecto familiar, tendrás que descender por varias **escaleras** para ir a la pista de despegue. En esta zona un suelo estrecho hace más difícil la lucha con los enemigos. Deberás ser más agresivo, con unos puñetazos y patadas más rápidas. Si un amigo y tú estáis jugando simultáneamente, podéis hacerlo por turnos cargando uno el medidor de **Potencia Dragón** mientras el compañero lucha para distraer la atención de los enemigos.


*Jackson es el enemigo final en la Misión 2. Posee un potente gancho que puede dejarte sin sentido. Para esquivarle utiliza patadas voladoras mientras vas hacia arriba o hacia abajo.*

★ Cuando ya hayas luchado con Steve por segunda vez, te encontrarás junto a un avión que está en la pista de despegue. En el extremo derecho, junto al morro del aeroplano, está **Jackson**. Es el **enemigo final** en esta misión y, al revés que Michael Jackson, prefiere llevar puestos *dos* guantes, construidos con acero. Es un ex campeón de boxeo de la categoría de los peso pesados que tiene un gancho muy doloroso. También él aparece varias veces a lo largo de cada una de las cinco primeras misiones, así pues intenta descubrir sus puntos débiles y concéntrate en ello. Puedes dar casi por seguro que las patadas voladoras le harán caer al suelo y, eventualmente, pueden dejarle sin sentido. Resulta peligroso acercarse a él directamente, porque es de gran estatura, aunque puedes desplazarte hacia arriba y hacia abajo alejándote de él y darle un puñetazo o una patada cuando se ponga en tu camino.

## Misión 3: Chinatown

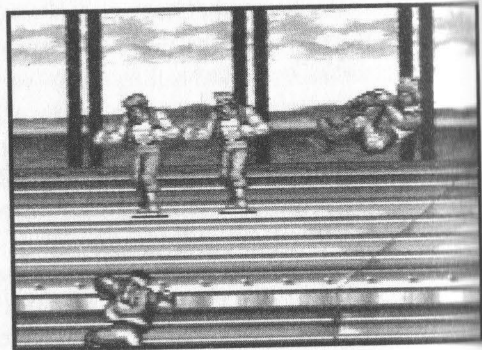

*Chin Ron Foo y Chin Ron Pyo se ven iguales y luchan de la misma manera. ¡No les des patadas!*

★ En la segunda escena verás un **punching ball**. Puedes utilizarlo para golpear a tus enemigos, si te colocas en el lado opuesto de la pelota y la golpeas, e inmediatamente después paras golpes o te apartas de su paso. En la tercera escena hay un **saco de arena para entrenar.** Dale algunos puñetazos para arrancarlo de su soporte, luego puedes lanzarlo para derribar a varios de tus enemigos a la vez, como si jugases a los bolos. **Jackson** hace su segunda aparición en esta habitación.

★ En la habitación más alta, se encuentra **Chin Ron Foo**, que es el **enemigo principal** en esta misión. Evita darle patadas porque disfruta agarrando tu pie para retorcerlo y derribarte. Las patadas voladoras funcionan bien; lo mismo ocurre con las series rápidas de puñetazos y los golpes con Potencia Dragón. Sigue moviéndote hacia arriba y hacia abajo, apartándote de él, después dale una patada cuando se ponga en tu camino.

★ **El segundo enemigo** está en la habitación inmediata inferior. Es el hermano de Chin Ron Foo, **Chin Ron Pyo.** Ha estudiado artes marciales con su hermano, y esto se nota. Sus esquemas de ataque y de defensa son los mismos.

## Misión 4: El puente de Golden Gate

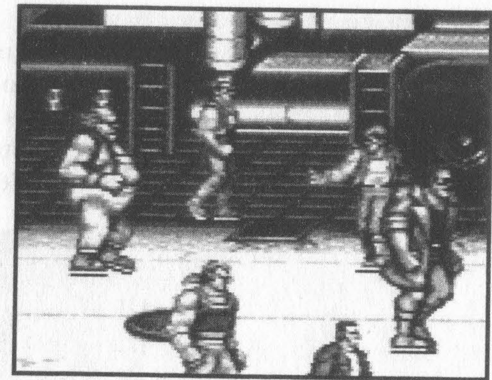

*Mientras viajes sobre el camión, el viento te empujará desde la derecha. Manténte a la izquierda de tus enemigos.*

★ Iniciarás esta misión sobre el **techo de un camión en marcha.** Procura no caer abandonando la zona inferior de la pantalla (no puedes caerte desde el techo). El viento te empujará a ti y a tus enemigos, hacia el lado izquierdo, lo que origina algunos problemas. Si





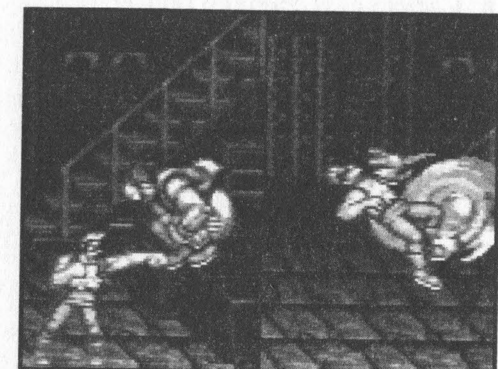
los enemigos se hallan a tu izquierda, dispondrán de la ayuda añadida del viento, que les permitirá alejarse de tus puñetazos y patadas. Trata de ponerte a su lado izquierdo, luego dales patadas voladoras para derrotarles con facilidad.


*El payaso desaparecerá, dejando que luches contra sus cuatro compinches.*

★ Cuando bajes del camión, una pandilla de enemigos desaparecerá por el lado derecho, y sólo quedará de ellos un **payaso.** Los otros cuatro enemigos no tardarán en regresar con armas en sus manos. Primero trata de dar patadas para que suelten las armas, después ataca a los otros enemigos mientras esquivas al payaso, que abandonará la lucha y reaparecerá al final de la siguiente misión.

## Misión 5: Los barrios bajos

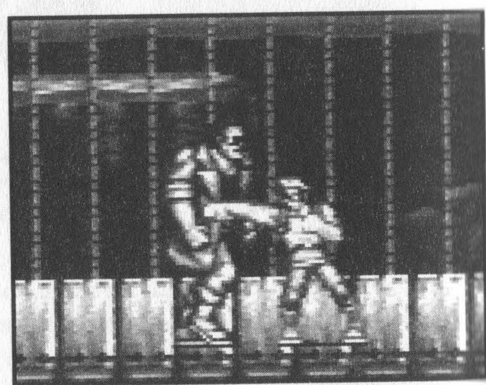
★ Tanto Steve como Jackson aparecen en esta misión. Tendrás que rechazar a varios enemigos para alcanzar una salida de incendios. Después de subir por una escalera de emergencia y bajar por otra, te encontrarás con el enemigo final, que es el payaso que has conocido en la misión anterior a ésta.


*El payaso posee un repetitivo ataque rodante. Ve hacia arriba o hacia abajo para evitar que te aplaste.*

★ El **payaso** utiliza un ataque rodante que te hará perder pie. Si le ves desaparecer por uno de los lados de la pantalla, o adoptar la forma de una pelota, apártate rápidamente de su trayectoria subiendo o bajando. Esquiva su ataque, después dale un puñetazo o una patada cuando ascienda o descienda para cruzarse en tu camino.

## Misión 6: Bosque y montaña

★ A medida que van transcurriendo las misiones, la fuerza de los enemigos va en aumento, y esta misión no será una excepción. Cerca del inicio de esta misión vigila un **agujero** abierto, que para ti, si caes dentro, puede representar una muerte instantánea; aunque causa el mismo efecto a los enemigos que puedas derribar haciéndoles caer dentro de él. Ándate con mucho cuidado y no des una patada de barrido circular cerca del agujero para no ir a parar frente a la señal de stop que hay encima de éste, y caer al estilo del Coyote.



*Evita la «Pierna de la Muerte» de Carlem, luego dale repetidas patadas voladoras con rapidez, y repítelas cuando se levante.*

★ **Practica tu salto** antes de cruzar el **puente**. Si estás jugando al juego para dos jugadores, manteneos juntos. Tendréis que saltar para escapar de los **tablones que caen**, y evitar pasar por encima de un **agujero que se abre**. Más allá del agujero estarás a salvo de los obstáculos, aunque te atacará un número extraordinario de enemigos. Es muy probable que Jackson dure más que el resto, durante algunos asaltos, después Carlem hará su aparición.

★ **Carlem es el enemigo final** en esta misión, y su altura es comparable a su fuerza. Tiene una «Pierna de la Muerte» rápida como el rayo que te hará caer al suelo sólo con un golpe. Para ti, las patadas voladoras constituyen el método de ataque más seguro y efectivo. Si no dejas de desplazarte en círculos pequeños, no te atacará, y podrás dar a tu Medidor de Potencia Dragón una buena ocasión para aumentar su carga y poder utilizarla en alguna acción de verdad.

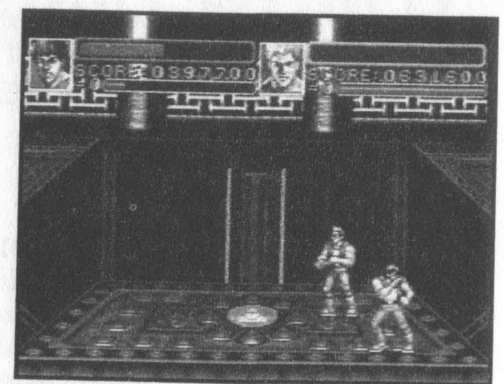
## Misión 7: La casa de Duque

★ Lo único diferente en este escenario es el incremento descomunal de la dificultad. Todos los enemigos que hasta ahora has aprendido a odiar aparecerán en repetidas ocasiones, y serán más difíciles de vencer que antes. Sus métodos son los mismos, pero necesitan recibir más golpes para quedar vencidos.



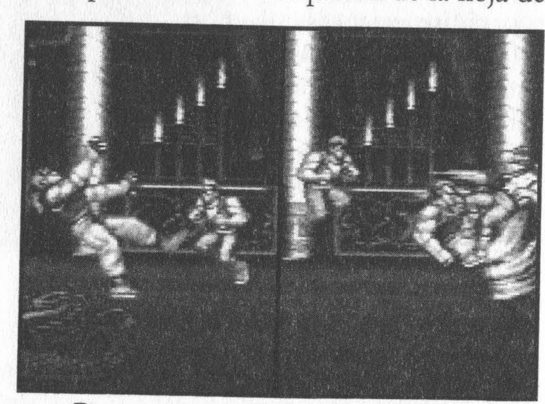


★ **La decoración chapada en oro del suelo** se transforma en un ascensor, que hace tres paradas para admitir más enemigos, antes de efectuar el viaje final hasta la última de las habitaciones. Todavía no hemos concluido. Tendrás que luchar contra algunas oleadas más de enemigos (incluyendo a otro payaso) antes de que veas a tu derecha la **puerta dragón**, por la que eventualmente Duque entra en esta habitación. Después de llegar a esta puerta tendrás que luchar con dos Steves y un Roper, después con Carlem (aquel tío tan alto), Williams, Baker, Jackson y otro Roper. Entonces, y sólo entonces, aparecerá Duque cuando estés luchando con los dos últimos enemigos que hayan aparecido.



*La decoración chapada en oro que está sobre el suelo, te elevará hasta la habitación final.*

★ **Duque** lleva puestos unos pantalones y unos guantes amarillos, con una camisa gris. Resulta fácil darle una patada voladora. Detendrá todo golpe que le des con el puño o con el pie, exceptuando los movimientos del Poder Dragón, y muchas veces tiene una tendencia a atacar con una patada de hoja de sierra (¡todo su cuerpo gira como un hoja de sierra circular!). La única defensa posible frente a la patada de la hoja de sierra es desplazarte hacia arriba y hacia abajo para apartarte de su camino (no puedes pararla). Sigue moviéndote hacia arriba y hacia abajo para esquivarle, luego dale una patada voladora cuando se ponga en tu camino. También puedes hacer que se recargue tu Poder Dragón para que consigas darle golpes más fuertes. Su caída fi-



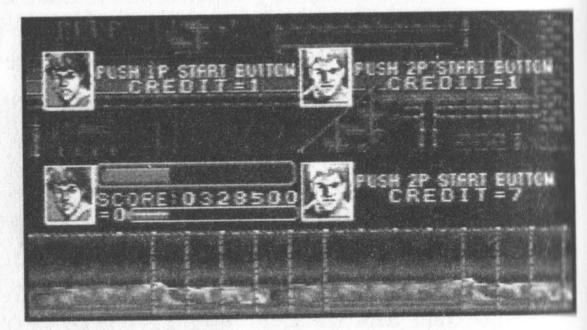
*Duque ataca con una patada de hoja de sierra circular. Utiliza una serie rápida de patadas voladoras para derrotarle.*

nal será en cámara lenta. Es lo más parecido a una secuencia final que recibirás junto a un corto mensaje al que siguen unos créditos (una moda habitual de Doble Dragón). Pero ¿verdad que este juego ha valido la pena?

## ¡Secretos increíbles!

★ ¡CONTINUACIONES INNUMERABLES!

¡Éste está llamado a ser un truco inédito de los increíbles secretos de la Super Nintendo, ¡porque yo mismo lo he descubierto! Este truco sólo funciona en el juego para dos jugadores, aunque, con algo de trabajo puedes aplicarlo también en el juego para un jugador. Verás, cuando los créditos son iguales a 1, los dos jugadores pueden continuar y al mismo tiempo añadir otras 7 continuaciones. Después que ambos jugadores hayan perdido sus últimas vidas y la pantalla lanza el aviso de «Crédito = 1» al lado de las fotos de ambos jugadores, pulsa «Start» en ambos aparatos de control AL MISMO TIEMPO. Será más fácil si es una sola persona la que pulsa los dos botones de «Start» en lugar de sincronizarse los dos jugadores. Los dos volveréis a la vida y podréis compartir otros 7 créditos más. He probado este truco y me funciona siempre. Deberíais ser capaces de repetirlo después que hayáis perdido los segundos 7 créditos, aunque esto no será necesario para la mayoría de los jugadores. Si ambos jugadores estáis dispuestos a continuar y todavía os quedan dos créditos, dejad que uno de ellos utilice un crédito mientras el otro jugador queda a la espera, luego ambos continuaréis con el último crédito. Y recordad... ¡esto lo habéis leído aquí por primera vez!



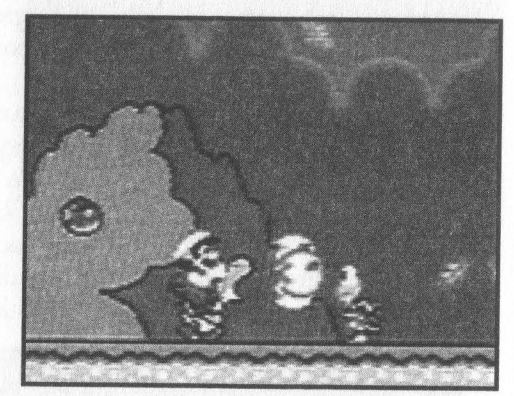



# SUPER MARIO WORLD

### DE NINTENDO

## Introducción

¡Ha llegado el momento de asignar a la Princesa Toadstool una guardia permanente! Después que Mario y Luigi la rescataran del Reino de las Setas, en Super Mario 3, decidieron tomarse unas vacaciones en el mundo mágico de la Tierra de los Dinosaurios. Pero la Princesa Toadstool, mientras estaba paseando por la playa empapándose de sol, ha sido secuestrada otra vez por el malévolo Bowser. Así es que la búsqueda empieza de nuevo, y en esta ocasión en el más amplio mundo que Mario haya explorado alguna vez. Muchos enemigos ya conocidos en anteriores aventuras, junto a otros muchos nuevos, han invadido la Tierra de los Dinosaurios. Con la ayuda de tu nuevo amigo Yoshi, que es un dinosaurio volador, debes buscar por todas partes a la Princesa Toadstool. Puedes buscarla tú solo o turnándote con un amigo (en el papel de Luigi). Una batería para copias de seguridad (backup) salva hasta tres aventuras diferentes que estén en curso. **En este capítulo** no repetiremos toda la información que está incluida en tu **Manual de Instrucciones**, al que deberás acudir para las operaciones del controlador, los movimientos especiales, los perfiles de los personajes y los objetos importantes. Nos ocuparemos de los personajes y objetos importantes, aunque en vez de repetir una información que ya tienes, nos centraremos más en los secretos y estrategias convenientes para la supervivencia y el éxito. Y explicaremos cómo descubrir las 98 metas que hay en total.



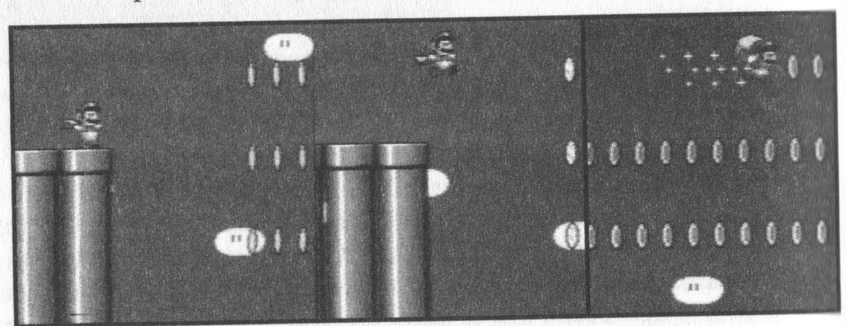
*Yoshi te ayudará en la búsqueda de la Princesa, comiéndose los enemigos y volando a lo largo del camino.*

## Estrategias básicas

★ Antes de intentar la conquista de los niveles más difíciles, lo primero que tienes que hacer es **Practicar**. La Isla de Yoshi, al igual que la mayor parte de las Praderas de los Donuts, te proporcionará unos excelentes terrenos de entrenamiento donde puedes practicar las carreras,

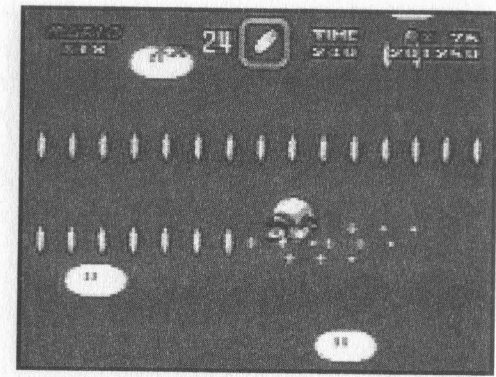
los saltos y los vuelos. Puedes entrar en cualquiera de las zonas que hayas completado antes, lo que es muy conveniente tanto para hacer prácticas como para recoger un objeto valioso. Fíjate en cuáles son las zonas que tienen objetos de valor cerca de su inicio, para que más tarde puedas entrar y recoger el objeto, después debes pulsar «Start», seguido por «Select», para salir de la zona con el objeto en tu mano. Repítelo para recoger otro de repuesto.

★ VOLAR. En tanto que los movimientos básicos de saltar, lanzar y nadar puedan parecer sencillos, **volar** requiere un poco más de práctica. En el Super Mario World, volar es algo esencial para la supervivencia y el éxito; por lo tanto debes buscar un sitio donde puedas hacer prácticas hasta que lo domines. El sitio mejor donde puedes practicar es en **Las Praderas de los Donuts 1**, donde aparecerá un **Super Koopa** en calidad de primer enemigo. Esta zona tiene también algunas zonas altas



*APRENDIENDO A VOLAR: La destreza de Mario en el uso de la capa, es lo más importante que tienes que aprender. Empieza por correr aprisa (mantén el botón Y pulsado), después cuando extienda los brazos pulsa B y sosténlo (junto con el botón Y). Practica el vuelo guiándote sólo por el sonido.*

dignas de ser exploradas y una tubería (la primera después de la Puerta de la mitad del Camino) que lleva al **Cabo de los Campos de Entreno.** Primero debes completar el escenario para que puedas entrar y salir de él con facilidad. Cuando aparezca Super Koopa, pisotéale con fuerza y apodérate de la pluma que aparece. Regresa al extremo de la izquierda, luego pulsa el botón Y mientras vas corriendo hacia la derecha. Cuando Mario esté preparado para volar abrirá los brazos en cruz. Sigue pulsando Y, entonces pulsa el botón B sin soltarlo, para que salte al aire. Puedes abrir su capa a cualquier altitud cuando sueltes el botón B, o si lo mantienes pulsado, la capa se abrirá automáticamente cuando Mario haya alcanzado la altura máxima que pueda alcanzar. Si cambias de dirección antes de que se abra la capa puedes acabar volando en una dirección equivocada. **Cuando ya estés en el aire**, sigue pulsando el botón Y al mismo tiempo que disparas con un ritmo constante en la dirección opuesta a la que Mario está volando. Dicho en otras palabras: si estás volando hacia la derecha, necesitarás disparar (o mantener pulsado durante un segundo y luego soltarlo) con el mando de control hacia la izquierda. El ritmo debe ser (aproximadamente) una vez cada segundo. Cada vez que pulses izquierda en el mando de control, Mario apuntará hacia arriba y ganará algo de altura, después descenderá para ganar velocidad. También debes practicar el vuelo utilizando únicamente el sonido, porque hay algunas zonas a las que tendrás que llegar cruzando la parte superior de la pantalla y quedando excluida la vista. Si pulsas sobre el mando de control con el ritmo conveniente puedes ganar altura mientras vuelas. **Para descender planeando** siempre puedes soltar el botón Y, e incluso si sigues pulsando el botón B conseguirás planear más lentamente. Bajar en picado es también otra maniobra importante, y si la ejecutas correctamente puedes descender desde la parte más alta de la escena hasta la parte más baja y luego remontar el vuelo sin dar en el suelo. Esta maniobra vas a necesitarla en pocas ocasiones, pero vale la pena que adquieras práctica en ella si aspiras a alcanzar todas las 96 metas posibles.



*Intenta volar pasando por una fila recta de monedas en los Terrenos para entrenarte con la Capa, en las Praderas de los Donuts 1.*

## Un paseo por la Isla de Yoshi

★ Empezarás en la **Isla de Yoshi**, donde encontrarás el entrenamiento básico para la extensa aventura que tienes por delante. Puedes elegir entre jugar primero en la **Isla de Yoshi 1** o hacerlo en la **Isla de Yoshi 2**. Cada vez que completes una zona, dejarás abierto el camino a una nueva zona; algunas zonas tienen dos **metas**, y cada una de ellas da paso a un camino separado. Estas zonas con dos metas aparecen como unos círculos rojos, pero también incluyen algunas **Casas de Fantasmas.**

★ **Isla de Yoshi 1:** Puedes agacharte por debajo de la trayectoria de los tres primeros Banzai Bills (unos grandes proyectiles), luego deberás subir a la cima de una colina para escapar del cuarto. Si eres Super Mario podrás penetrar por la segunda tubería azul dando un salto en remolino sobre el bloque amarillo para abrirte paso. En su interior encontrarás 9 monedas corrientes y una Moneda Dragón. Cuando hayas completado esta zona encamínate hacia el Palacio Amarillo del Conmutador.

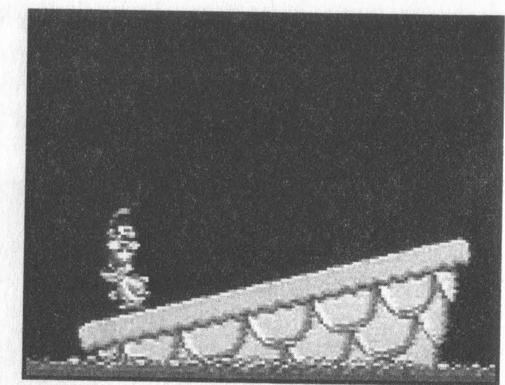
★ **Palacio Amarillo del Conmutador:** Toma el Bloque Conmutador (marcado con una P), y llévalo a cuestas lo más cerca posible de la tubería. Déjalo en el suelo y salta sobre él para lograr que la habitación se llene de monedas. Mantén pulsado el botón Y para correr aprisa, después salta sobre la tubería y súbete a la plataforma que está encima. Corre rápidamente y salta para apoderarte de las monedas antes de que desaparezcan. Sal por la tubería para encontrar el **Conmutador Amarillo** que logra que todos los bloques amarillos punteados se conviertan en macizos. Puedes ver cómo ocurre esto si entras en la Isla de Yoshi 1 y golpeas el bloque amarillo (marcado con «!») y que está próximo a la Puerta de mitad del Camino.

★ **Isla de Yoshi 2:** Coge el primer caparazón de Koopa que veas y salta a la repisa que hay encima, luego suéltalo y camina hacia la derecha para ver cómo el caparazón abre un surco entre los Koopas. Ésta también es la primera zona donde encontrarás a **Yoshi.** Calcula sus movimientos para que después puedas utilizarlos. Si recibe un golpe saldrá corriendo, pero puedes mantener pulsado el botón Y para alcanzarle (antes de que caiga por un agujero). A la derecha de la **Puerta de mitad del Camino** hay dos bloques amarillos. Da un golpe al de la derecha para dejar al descubierto una **enredadera.** Trepa. Salta desde encima de Yoshi, si está contigo (esperará pacientemente donde le hayas dejado). En la parte superior de la enredadera encontrarás cuatro monedas corrientes y una Moneda Dragón. Entra por la tubería azul y encontrarás una **sala oculta** por cuya parte superior vuelan los Bloques con Premio. Puedes conseguirlos si saltas desde encima de Yoshi cuando estés en el aire, o si coges los Bloques Azules de Sujeción que están sobre el suelo y los lanzas hacia arriba, en vertical. Uno de los Bloques con Premio contiene una **Seta con vida extra.** *Cuando hayas concluido esta zona* entra de nuevo y ve a la tubería azul para recoger otra vida. Por el procedimiento de salirte de esta zona antes de pasar por la meta final (pulsa «Start», y luego «Select»), y dado que luego puedes entrar de nuevo por la Puerta de mitad del Camino, seguirás recogiendo vidas extra una y otra vez en la tubería de salida.





★ **Isla de Yoshi 3:** En ella hay una tubería debajo de la tercera plataforma oscilante. Si has golpeado el Conmutador Amarillo puedes ir a parar sobre los bloques amarillos que están directamente debajo del centro de la plataforma oscilante, y luego saltar dentro de la tubería. Ya en su interior, golpea el Bloque Conmutador que está sobre ti para que las monedas se conviertan en una plataforma, después corre por encima de ésta hasta que encuentres una Moneda Dragón y la tubería de salida.



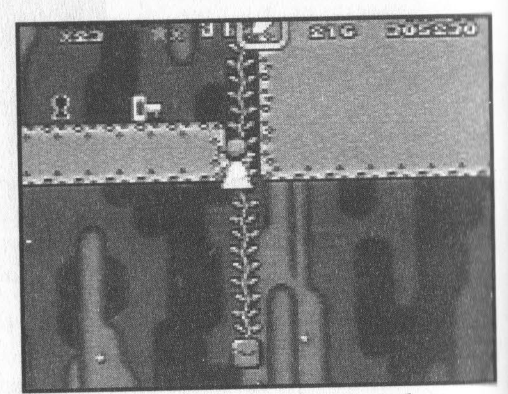
*El enemigo final en el primer castillo es Iggy. Salta sobre su cabeza para hacerle caer de la plataforma.*

★ **Isla de Yoshi 4:** Baja por la primera tubería y descubrirás una zona oculta. Cuando salgas de ella, golpea el bloque que está a la izquierda para encontrar una **Super Estrella** (imbatibilidad). Si coges el Bloque Conmutador que está por encima de ti, podrás convertir las monedas de la derecha en una plataforma, aunque si eres invencible, el agua no representará un peligro para ti.

★ **Castillo de Iggy:** Aquí hay unos obstáculos nuevos, incluyendo una valla por la que tendrás que trepar para escapar de los Koopas. Después de que golpees la Puerta de mitad del Camino y la primera puerta que encuentres después, te encontrarás en una zona de scroll con unas largas columnas que bajan desde el techo. Debes evitar ser machacado por ellas mientras marchas a la misma velocidad que el scroll de la pantalla. Quédate a la izquierda para evitar la primera columna, después corre hacia la derecha y agáchate dentro del foso para evitar la segunda. Corre hasta el lado derecho de la pantalla para huir de la tercera y la cuarta. Para derrotar a **Iggy** deberás empujarle para que caiga dentro de la lava por el procedimiento de saltar sobre su cabeza. Cada vez que saltes sobre él, resbalará hacia el borde izquierdo o hacia el borde derecho, dependiendo de si vas a caer sobre el lado izquierdo o el derecho de su cabeza. Cuando la plataforma se venza hacia un lado, corre o salta para evitar que resbales hacia la lava, después, sin esperar más y con rapidez, salta repetidamente sobre Iggy.

## Un paseo por las Praderas de los Donuts

★ **Pradera de los Donuts 1:** Aquí aparece la primera Pluma de Capa. Apodérate de ella saltando sobre el primer Super Koopa que aparezca, después concéntrate en completar esta zona. Entra otra vez en la Pradera de los Donuts 1 para recoger la Pluma, después sal pulsando «Start» y después «Select». Si todavía no tienes una pluma almacenada en tu contenedor de la parte alta de la escena, entra de nuevo para recoger una. Haz prácticas de vuelo por la Pradera de los Donuts 1 para encontrar zonas ocultas por encima de las nubes. También si tienes espíritu aventurero, puedes regresar a la Isla de Yoshi 1 para encontrar una **Luna Oculta con tres vidas extra**, entre las nubes. Entra por la primera tubería que esté colocada de arriba hacia abajo para encontrar una **sala oculta** donde encontrarás una **vida extra**. En esta sala hay cinco plantas, y cada una de ellas tiene tres bloques colocados al azar. Si golpeas estos bloques en el orden correcto puedes hacer aparecer una **vida extra**, pero si te equivocas al intentar adivinar el orden de uno, el resto de ellos en aquel piso se convertirán en bloques macizos y tendrás que saltar al piso siguiente para continuar. Cuando salgas de esta zona estarás más allá de la **Puerta de la mitad del Camino** y si quieres golpearla tendrás que desviarte hacia la izquierda. Por la primera tubería que encuentres después de la Puerta de la mitad del Camino puedes entrar en los **Terrenos para Prácticas de Vuelo**, donde hallarás en el aire una Pluma y **centenares de monedas.** Intenta volar siguiendo la trayectoria en línea recta señalada por las monedas, para mejorar tu habilidad de vuelo. Al final de la Pradera de los Donuts 1 hay una pila de bloques verdes, que no se convertirán en macizos hasta que no completes el Palacio del Conmutador Verde. Cuando esto haya ocurrido, ya podrás entrar en esta zona y trepar por el montón de bloques verdes con objeto de encontrar la **Meta Secreta**, que resulta difícil de alcanzar volando (¡podrías volar más allá de la parte superior de la pantalla... y desaparecer de la vista!)



*Para alcanzar las 96 metas que hay en total, debes descubrir todas las Metas Secretas. La primera está en las Praderas de los Donuts 2, ingeniosamente oculta en la parte superior de una enredadera, en una sala secreta.*

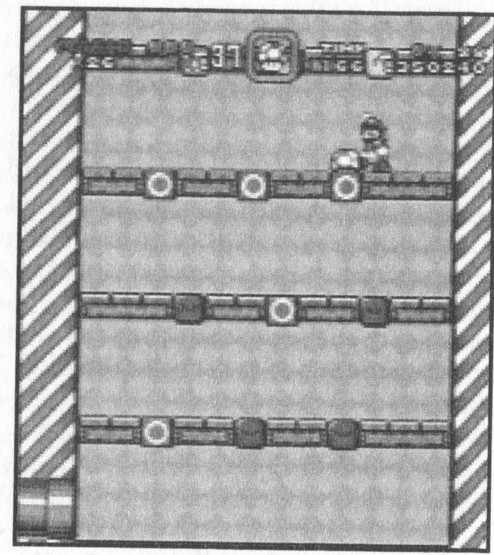




★ **ENTRENAMIENTO DE CAPA:** Después que hayas alcanzado la meta correspondiente a la **Pradera de los Donuts 1**, puedes hacer prácticas de vuelo hasta que casi se acabe el tiempo, después salta (pulsa «Start» y luego «Select») y pasa otra vez por la Puerta de la mitad del Camino para continuar con tu entrenamiento.

★ **Pradera de los Donuts 2** (2 metas): Ya es hora de ir bajo tierra. Tal como representa la marca roja, hay dos metas, o salidas, correspondientes a esta zona. Ésta es una zona con scroll y tiene **barras de arena** que se alzan desde el suelo. Debes subirte sobre las barras de arena para evitar a tus enemigos mientras quedas a la espera de una oportunidad segura para seguir adelante. También debes ir hacia delante con rapidez antes que la escena haga un scroll excesivo hacia delante, porque de no hacerlo quedarías aplastado. Da un salto hacia arriba para entrar en la tubería verde con objeto de encontrar una **sala oculta** donde está la meta secreta (que conduce hasta el Palacio del Conmutador Verde). Para llegar hasta él, debes saltar en torbellino sobre los bloques amarillos que están en el extremo derecho para lograr el caparazón, luego debes lanzarlo en vertical hacia arriba bajo el bloque amarillo situado en posición más elevada, para dejar al descubierto una **enredadera.** Sube por los otros tres bloques amarillos restantes para llegar a la **Meta Secreta** (la llave y su agujero). Si se pasa otra vez por esta zona, tanto por el camino de esta sala oculta, como pasando directamente, resulta fácil encontrar la otra meta, que conduce a la Casa de los Fantasmas.

★ **Casa de los Fantasmas Donut** (2 metas): Debes volar hasta la segunda planta para encontrar la entrada a la **Zona de Máximo Se-**



*Si golpeas los bloques colocados al azar, en cada uno de los pisos, y en el orden correcto, obtendrás una seta con vida extra.*

creto. Busca al final de ese capítulo donde hay más detalles. Para encontrar la meta que conduce al resto de este juego, corre hacia la derecha tratando de evitar a los fantasmas. Cuanto más aprisa corras, más seguro estarás..., pero no saltes a no ser que debas hacerlo. Después de que hayas entrado por la primera puerta te encontrarás con los Compinches Boo. Estos camaradas sólo irán a por ti cuando les des la espalda una vez hayas pasado junto a ellos, por lo que cuando les rebases debes seguir en movimiento. Entra por la puerta que hay al final de la escalera, y golpea el bloque amarillo para conseguir un Bloque Conmutador. Tómalo y entra de nuevo por la puerta, después vuelve a golpear otra vez el bloque amarillo para que quede **una enredadera** al descubierto. Trepa por ella para encontrar una puerta que conduce a la **meta.**

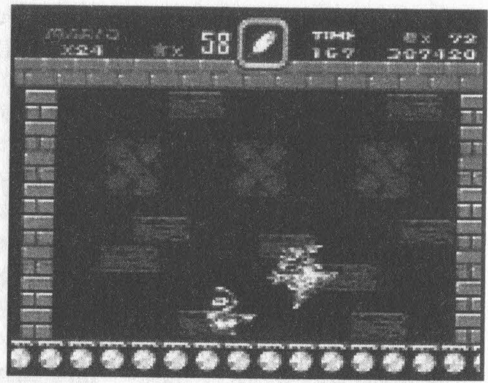
★ **Pradera de los Donuts 3:** Conseguirás una **Pluma de Capa** del primer bloque verde si ya has completado el Palacio del Conmutador Verde. Sobre la segunda plataforma de madera que sigue a un camino circular fijo, salta para golpear el conmutador cuando pases por debajo de él. Asegúrate de que también golpeas el conmutador siguiente. Después de la Puerta de la mitad del Camino tendrás que saltar a una plataforma estrecha. Al final de este paso hay un salto, que lanza la plataforma sobre el paso siguiente. Salta hacia la derecha con la plataforma para no caerte. La tubería amarilla que está en el aire, después de esto, conduce a una **sala con vida extra,** en la que no tendrás más que saltar hacia arriba y golpear en el orden correcto tres bloques colocados al azar para que recibas la vida extra.

★ **Praderas de los Donuts 4:** Al principio aparece un Koopa Arco Iris. Si corres lo suficientemente aprisa puedes golpear con el caparazón al Koopa, pero si éste asciende, empezará a dar vueltas y correrá para perseguirte. La primera tubería azul de esta zona conduce hasta una zona oculta donde hay una gran cantidad de tuberías móviles, pero nada más. Tampoco se trata de un atajo, por lo que debes evitar ir allí a no ser que te sientas con ánimo aventurero. A continuación aparece un Sorprendente Hermano del Martillo Volador. Golpea su plataforma desde abajo para hacerle caer de ella, luego salta allí para escalar ésta (también puedes subir corriendo por la ladera de la colina manteniendo pulsado el botón Y). En las nubes que están cerca del final hay una **Luna con tres vidas extra,** a la que sólo podrás llegar volando con la Capa. El resto de esta zona tiene los enemigos de costumbre y otros dos Hermanos Martillo.

★ **El Castillo de Morton** viene a continuación. Guárdate de los Huesos Secos (Dry Bones) que son unos esqueletos que cuando se les golpea caen al suelo, y luego vuelven a la vida. Los **Thwimps** (enfurruñados) son unos bloques amenazadores que aparecen al principio y pueden saltar siguiendo una trayectoria en forma de arco. Pasa corriendo por debajo de ellos, o espera a que hayan tocado nuevamente el suelo y entonces salta rápidamente por encima de ellos. Un poco más peligrosos resultan ser los Thwomps que son unos grandes bloques que caen cuando te acercas a ellos y luego se elevan lentamente. Cuando se eleven, aprovecha para pasar rápidamente bajo ellos.







*Morton es un enemigo fácil. Quédate en el lado derecho cuando esté en el techo, después corre hacia la izquierda cuando pase por el centro, y salta para patearle cuando llegue al suelo.*

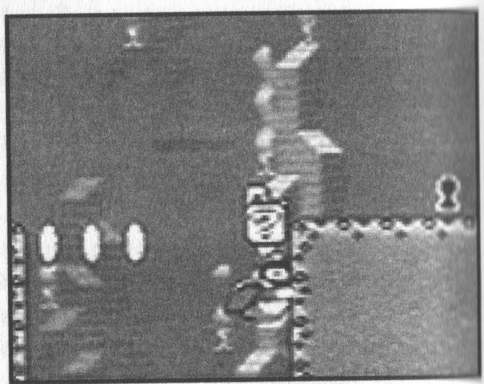
Después de entrar por la puerta siguiente estarás en una zona en la que tendrás que desplazarte hacia arriba. Observa los bloques para descubrir las zonas donde puedas estar seguro, y luego muévete cuando tengas una oportunidad. En medio de los tres Bloques de Premios hay un **Power-Up** (energía). Si necesitas monedas puedes desplazar el trampolín para poder entrar en la cámara de la derecha, pero en realidad no vale la pena a no ser que andes muy desesperado. El cuarto de los **cinco bloques amarillos oscilantes** contiene una **enredadera**, que conduce hasta una **vida extra** oculta. Como era de suponer, al final encontrarás a **Morton** que espera allí para desafiarte. Las paredes de ambos lados se irán aproximando una a otra, y luego Morton irá hacia la izquierda para acercarse a ti. Salta y ve a caer sobre él, con lo que le dejarás chafado, después corre hacia la derecha y espera a que él haya llegado al techo. Cuando pases por debajo de él se dejará caer, por lo que debes esperar a que llegue al centro de la pantalla, y entonces correr hacia la izquierda. En el preciso momento en que llegue al suelo, salta hacia la derecha y ve a parar sobre él. Si tienes la **Capa** puedes saltar directamente hacia arriba y guiarte cuando planees. Repite este método hasta que le hayas golpeado tres veces, con lo que quedará derrotado.

★ *METAS EXTRA*

★ **Palacio del Conmutador Verde:** Si has encontrado la meta secreta que hay en la Pradera de los Donuts 2, podrás entrar en el Palacio del Conmutador Verde. También puedes correr directamente hacia la derecha

hasta que descubras el Conmutador Verde y puedas concluir esta zona, o también puedes coger el caparazón, golpear el Bloque Conmutador, y después dejarte caer a través de la moneda soltando el caparazón. Golpearás un número de Koopas que será suficiente para ganarte una vida extra.

★ **Secreto Donut 2:** La tubería de la derecha de la Casa Secreta de Donut conduce al Secreto Donut 2, desde donde se puede ver el Castillo de Bowser. El primer Bloque con Premio tiene una **Serpiente Moneda**, a la que deberás conducir hacia abajo, hacia el suelo (utilizando el mando de control) de manera que puedas recoger las monedas. Golpea el bloque amarillo oscilante que está situado sobre el trampolín para dejar al descubierto una **enredadera**, que te conducirá hasta un bloque con una **Super Estrella**. Utiliza sabiamente la imbatibilidad, apresurándote a ir hacia la derecha. Una tubería verde puesta al revés, lo de arriba hacia abajo, conduce hasta otra zona donde podrás coger un **Globo de Energía** para flotar entre algunas docenas de monedas. En las proximidades de la meta hay ocho Koopas voladores, que vuelan tocando la cabeza de uno con los talones del siguiente. Aguarda a que vuelen bajo y salta sobre el primero y rebota sobre los ocho para obtener una gran cantidad de puntos y una **vida extra**.



*La única forma de llegar a la cerradura es utilizando un Bloque Conmutador que antes has de encontrar en esta zona.*

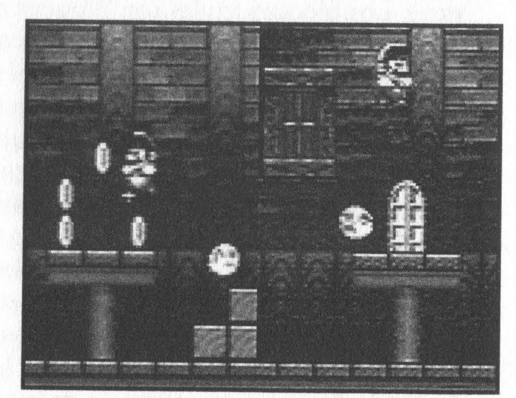
★ **El Secreto Donut 1** te obliga a ir por debajo del agua. No puedes pisotear los peces, por lo que será mejor que los evites. Sin embargo, puedes herirles con bolas de fuego o la capa, si es que dispones de ellas. Entra por la primera tubería y encontrarás una **sala oculta**. Golpea el Bloque de Premio y coge el **Globo de Energía** (¡rápido!), para poder ascender flotando. Cuando flotes a lo largo de la pared izquierda evita los Koopas, allí encontrarás otro Globo de Energía. Sigue flotando, dirigiéndote hacia el centro donde hallarás un bloque amarillo oscilante con una **vida extra**. Después que hayas salido de esta sala coge el Bloque Conmutador y trasládate con él hacia la derecha. Cuando veas el





ojo de la cerradura **(Meta Secreta)**, suelta el Bloque Conmutador y golpéalo, a continuación golpea el Bloque de Premio para que la llave quede al descubierto. Esto te conducirá a la Casa Secreta Donut (una Casa Fantasma). Regresa al Secreto Donut 1 y nada hasta el final para ir a dar contra la otra meta, que abrirá un camino hasta la Casa Fantasma Donut.

★ **Casa Secreta Donut:** Primero encontrarás un grupo de Compinches Boo. Corre por donde se abre el grupo para descender hasta el fondo. La zona que viene a continuación es un **Gran Boo**, que sólo se acercará a ti cuando le des la espalda. Golpea el Bloque Conmutador, en el suelo, y entonces utiliza el trampolín para saltar sobre el Gran Boo. Cuando hayas entrado por la primera puerta verás un Bloque de Premio con un **Power-Up**. Hacia la izquierda hay otro grupo de Compinches Boo, al que podrás saltar entre la brecha; sólo que en esta ocasión deberás estar atento a un **Compinche Boo** solitario que te seguirá en cuanto le des la espalda. Ponte de cara a él hasta que aparezca la brecha, luego salta por ella y vuelve a ponerte frente a él hasta que la brecha llegue al lado izquierdo, donde podrás ver otro Compinche Boo. Una plataforma sostiene **cinco monedas colocadas en arco**. Toma las monedas, acto seguido ve hacia la izquierda y coge el Bloque Conmutador. Golpéalo, luego pasa por la puerta azul, donde están las monedas y pasarás hasta una **meta** que a su vez da paso a una tubería. Si no recoges las monedas, formarán una barrera que impedirá la entrada por la puerta azul. Para descubrir la **Meta Secreta,** entra de nuevo en la Casa Secreta Donut y ve junto al mismo Bloque Conmutador; pero en esta ocasión, después de golpear este bloque, quédate frente a la puerta amarilla y salta para dejar al descubierto una **enredadera**. Sube por ella y encontrarás otra puerta azul, que te permitirá llegar al enemigo final: Gran Boo. Para derrotarle debes coger los Bloques de Sujeción que hay abajo y lanzárselos. Ten cuidado al levantar los bloques porque podrías dejar un agujero peligroso.



*Recoge estas cinco monedas, después golpea el Bloque Conmutador para dejar al descubierto una puerta azul que conduce hasta la meta.*

Manténte a un nivel más bajo que el enemigo final cuando sostengas un Bloque de Sujeción, después pulsa seguido el botón de arriba en el mando de control y suelta el bloque. Tres impactos y el enemigo final pasará a la historia.

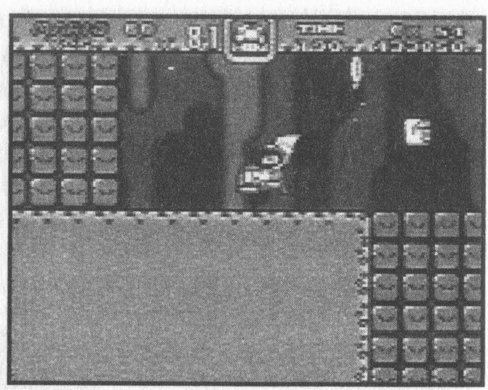
## Un paseo por la Cúpula Vainilla

★ **Cúpula Vainilla 1** (2 metas): Presta atención y oído a los murciélagos que bajan volando desde el techo. El primer bloque amarillo oscilante que está a la derecha de la tubería de color naranja contiene una vida extra. Antes de salir de la primera mitad de esta zona verás un grupo de bloques de color rojo, que no serán macizos sino cuando hayas completado el Palacio del Conmutador rojo. Si subes sobre estos bloques y trepas por la enredadera que está en el bloque de arriba descubrirás una **Meta Secreta.** A la derecha hay una tubería que va hacia la zona inmediata, en donde experimentarás por primera vez el hundimiento entre las barras de arenas. Coge tu Super Estrella (imbatibilidad) y luego salta y CORRE hacia la derecha tan rápido como tus piernas puedan llevarte. Los bloques azules son Bloques de Sujeción, que podrás agarrar y lanzar, o también podrás utilizarlos como escudo cuando avances corriendo. Guarda uno de los últimos bloques o caparazones que hayas encontrado para lanzarlo a Chuck (el pateador de rugby).

★ **Cúpula Vainilla 2** (2 metas): El segundo de los Bloques de Premio contiene un Power-Up. Al salir del agua golpea el bloque amarillo oscilante para dejar al descubierto una **enredadera.** Cuando llegues a los tres Bloques de Premio siguientes, que están bajo una masa de bloques macizos, salta pasando por debajo de la moneda que está en el extremo de la derecha y encontrarás una **vida extra** que estaba oculta. A la izquierda puedes elegir entre dos caminos. Subir encima del Bloque de Premio que está solo, subir luego por la izquierda y golpear el Bloque Conmutador para convertir en monedas todos los bloques macizos que estaban abajo. Desciende hasta el Bloque de Premio solitario y dirígete directamente hacia la derecha con objeto de encontrar una **Puerta de la mitad del Camino.** Pero vigila a los Chucks Agresivos que se lanzarán para derribar a todos los Marios o Luigis que vean. Una tubería de color verde, a la derecha, conduce hasta una sala gélida que sólo tiene un Bloque de Premio pero demasiados enemigos, por lo que será mejor que evites entrar en ella. Para encontrar la **Meta Secreta** has de retroceder hasta el Bloque Conmutador y colocarlo encima de la **masa de bloques macizos de madera,** pero en lugar de avanzar por entre las monedas has de colocarlo apoyado en la pared de la izquierda. Golpea el conmutador, y a continuación dirígete hacia la izquierda pasando por encima del primer agujero y bajando a través de las monedas que hay en el segundo. Allí encontrarás una llave, que encaja en la cerradura que hay abajo, en el agua.





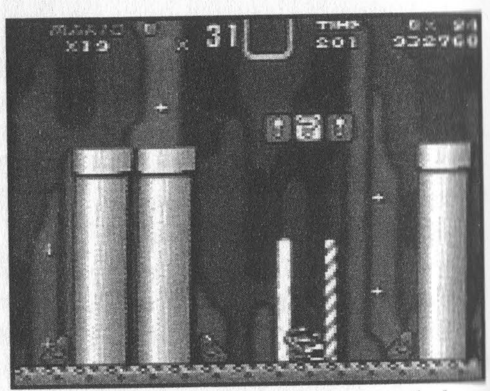


*La Meta Secreta de la Cúpula Vainilla 2 está muy bien escondida. Sube por el lado izquierdo con el Bloque Conmutador y golpéalo, luego ve hacia la izquierda por encima del primer agujero y desciende por el segundo.*

★ **La Casa Fantasma de Vainilla:** Evita los Eeries (los horribles) por el procedimiento de saltar por encima o pasando entre ellos. Después de saltar de plataforma en plataforma para evitar a los Compinches Boo te encontrarás con el **Gran Boo.** Hay una hilera de bloques amarillos oscilantes colocados directamente debajo de él. Golpea el tercero empezando a contar por la izquierda para dejar al descubierto una **enredadera,** trepa por ella y descubrirás monedas. Si quieres, puedes ahorrarte esta parte y dirigirte directamente hacia la derecha para encontrar la misma puerta. La zona que viene a continuación tiene unas **masas flotantes, de color verde,** que resultan difíciles de evitar. Retrocede lentamente hasta que haya suficiente espacio debajo de ellas para pasar corriendo. Si retrocedes demasiado puedes hacer salir otra masa flotante por detrás de ti. Con la Capa te será muy fácil volar por encima de ellas. Hay tres bloques amarillos oscilantes situados a la izquierda de la puerta amarilla. Golpea el bloque que está en el centro con objeto de encontrar un Bloque Conmutador, luego llévatelo a la derecha de la puerta amarilla, que está junto a tres monedas. Antes de pisar con fuerza sobre el conmutador coge las cinco monedas que están dispuestas en forma de arco y luego ya puedes golpear el conmutador y entrar por la puerta azul que aparecerá, que te conducirá hasta la meta.

★ **Cúpula Vainilla 3:** El inicio de esta zona requiere que conduzcas una **balsa de calaveras.** Vigila la lava por si aparece de golpe una cabeza, que señala la aparición de un Blargg. Sitúate cerca de la parte frontal de la balsa y salta para evitarlos. Antes de saltar a la tercera balsa, vuela hacia la derecha y descubrirás un túnel oculto donde hay una tubería.

Dentro de la tubería hay otra sala con vidas extra, que tiene cinco plantas de tres bloques cada una dispuestos al azar. Golpea los bloques en el orden correcto para recibir una seta con vida extra. Saldrás por la Puerta de la mitad del Camino. Si no dispones de la Capa tendrás que continuar en la balsa y vértelas con unos pocos enemigos más, antes de que llegues a la Puerta de la mitad del Camino. Una tubería de color amarillo que está a la izquierda de la Puerta de la mitad del Camino conduce a una zona helada con algunas monedas y un Power-Up; por ella puedes pasar una vez y retroceder para volver a pasar para recoger otro de repuesto. La **Puerta de la mitad del Camino** está protegida por un caparazón Koopa que da golpes. La segunda tubería (la azul) que está más allá de la Puerta de la mitad del Camino conduce a un super **atajo**, y además puedes coger unas pocas monedas sobre la marcha. Estarás dejando de lado algunos Bloques de Premios, pero siempre podrás retroceder en su busca cuando hayas salido del atajo. Más allá de la Puerta de la mitad del Camino hay una hilera de Bloques de Premios con un bloque amarillo oscilante entre otros dos. Golpea el bloque oscilante y aparecerá una **seta con vida extra**, después golpea uno de los Bloques de Premio que están a la derecha para hacer caer la seta hacia la izquierda, donde ya serás capaz de alcanzarla.



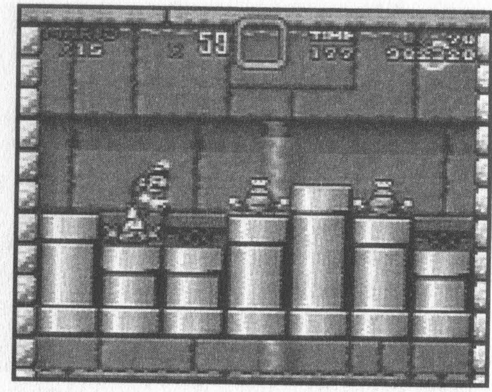

*Un trampolín protege la Puerta de la mitad del Camino, pero puedes detenerlo si vas hacia la izquierda hasta que ya no puedas ver la cubierta; después regresa a la derecha.*

★ **Castillo de Lemmy:** El primer enemigo que vas a ver es el **Magi-Koopa**. Saluda con la mano y con ello envía un rayo mágico que destruye cualquier bloque (e incluso a ti mismo) que se interponga en su camino. Corre para alejarte desde que veas aparecer el primero de ellos, y sigue corriendo de una a otra parte hasta que veas aparecer por debajo un MagiKoopa. Deténte y espera a que él te lance un rayo que destruirá uno de los bloques y te permitirá saltar hacia la hilera inferior de bloques. Delante de la primera puerta verás un **Bloque Conmutador** y una puerta debajo de la cual hay monedas. ¡No toques las monedas! Golpea el Bloque Conmutador para convertir las monedas en bloques





de color marrón, luego salta sobre ellos y pasa por la **puerta azul**. Encontrarás una Puerta de la mitad del Camino y una seta con vida extra. Después de pasar por la primera puerta entrarás en una gran sala con plataformas que suben y bajan. Ten paciencia y busca los sitios seguros para situarte en la siguiente zona donde evitarás ser chafado. Utiliza los botones L y R para hacer un scroll de la pantalla con objeto de poder ver mejor, pero ten cuidado con el tiempo. Un bloque verde con un Power-Up está frente a la puerta correspondiente a Lemmy, con tal de que ya hayas completado el Palacio del Conmutador Verde. **Lemmy** no representa problema alguno. Una hilera de tuberías se extiende por la pantalla. Surgirán tres Koopas de tres tuberías distintas. Uno de ellos es Lemmy, los otros dos son engaños. Esquiva las bolas de fuego que rebotan al mismo tiempo que pateas al verdadero Lemmy, al que conocerás porque se ve diferente de los otros dos.



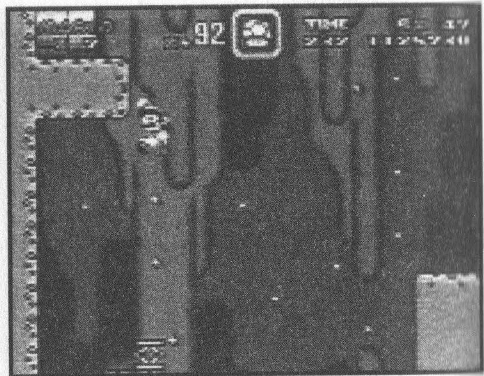

*Lemmy y dos amigos (gemelos) saldrán de repente por los tubos. Salta para ir a caer sobre Lemmy mientras al mismo tiempo esquivas las bolas de fuego que rebotan. Después de recibir tres impactos, el castillo de Lemmy quedará convertido en ruinas.*

★ *LAS METAS EXTRA*

★ **Palacio del Conmutador Rojo:** Aquí hay la oportunidad de ganar una **vida extra**, pero no puedes volver a entrar en los palacios de conmutadores, por lo tanto ya será tarde si antes ya has pasado por él. Golpea el primer Bloque Conmutador y salta con cuidado a la plataforma maciza que hay encima. Corre hacia la derecha para atraer la atención del Koopa Arco Iris, que abrirá un surco entre los enemigos, concediéndote puntos y una **vida extra**.

★ **Secreto Vainilla 1:** Esta zona es accesible después que hayas golpeado el Conmutador Rojo y hayas encontrado la Meta Secreta en la Cúpula Vainilla 1. El segundo de los dos Bloques de Premio colocados en vertical contiene un Power-Up. Ve hacia la derecha y encontrarás una tubería verde que asoma fuera de la pared. Golpea el bloque del centro, de los de arriba, y encontrarás una **enredadera**. Sube por ella y encontrarás otro bloque con otra enredadera, sube aún más y encontrarás

tres bloques, con un Power-Up en el tercero. Una **Meta Secreta** está directamente hacia la izquierda, en donde puedes ver dos bloques azules que no se convertirán en macizos hasta que hayas golpeado el Conmutador Azul. Una vez lo hayas hecho, utiliza el trampolín para saltar hacia arriba y meterte por la tubería. Después de entrar en la tubería que hay en la parte más alta, para alcanzar la meta deberás evitar a un Chuck que lanza pelotas de fútbol. Esta meta abre un camino hasta la tubería que conduce hasta el Secreto Vainilla 2.

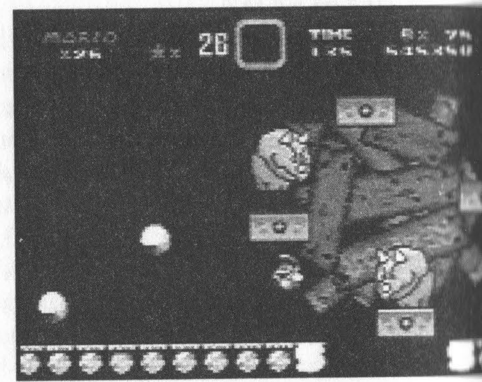


*Después de encontrar y luego completar el Palacio del Conmutador Azul, regresa al Secreto Vainilla 1 para alcanzar la Meta Secreta que está dentro de este tubo.*

★ **Secreto Vainilla 2:** Está encima de la Cúpula Vainilla. **Yoshi** está en el primer Bloque de Premio (o una **vida extra** si ya tienes a Yoshi). El resto de esta zona está plagada de enemigos ya conocidos.

★ **Secreto Vainilla 3:** Te lleva a la orilla del océano en un viaje sobre los lomos de unos Delfines saltarines. Resulta mucho más fácil y mucho menos frustrante si vuelas por esta zona con la **Capa**. Si no la tienes, consigue una, entrando en otra zona que ya hayas completado para recoger en ella un Power-Up y salir, utilizando el sistema rápido «Start» y a continuación «Select». Repítelo para coger otro de repuesto.

★ **Fortaleza Vainilla:** Parece que esté inundada en el centro de aquel río, y lo que es seguro es que hay mucha humedad en su interior. Tendrás que nadar lentamente alrededor de la bola con cadenas que se mueve rápidamente, y también tendrás que evitar



*Reznor es un equipo de rinocerontes que están colgados en unos ganchos giratorios. Hazles caer desde abajo.*

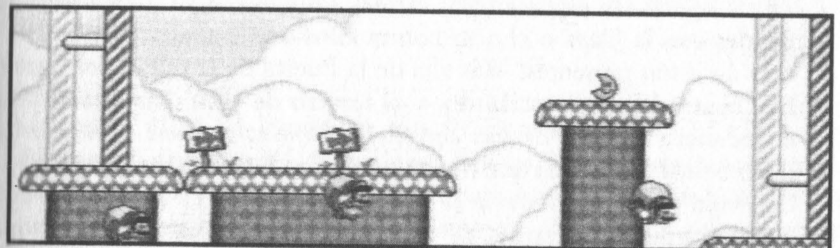




a otros enemigos. Si eres el pequeño Mario puedes entrar por un **atajo** cerca del inicio, en otro caso pon atención a los pinchos oscuros que caen desde el techo. Un Power-Up está escondido frente a la puerta que lleva hasta el **enemigo final**, que da la casualidad que es **Reznor**. ¿Qué es un Reznor? Bien, al parecer son rinocerontes, cada uno está posado sobre una plataforma atada a una rueda giratoria. Cada uno de los cuatro rinocerontes escupe bolas de fuego, que deberás esquivar mientras desde abajo les echas a golpes de sus plataformas. El suelo empezará a desaparecer, por lo tanto cuanta más prisa te des en hacerles caer, mayor probabilidad de supervivencia tendrás. Si fallas al intentar golpear a uno de los rinocerontes y el suelo desaparece más aprisa que tú, salta sobre uno de los ganchos. Debes evitar a toda costa caer dentro de la lava, incluso después de que hayas derribado al último de los rinocerontes.

## Un paseo por la Montaña de los Dulces

★ **El Puente de Mantequilla 1:** Cuando abandones la **Cúpula Vainilla** estarás en el exterior, sobre un puente. El puente de arriba es el Puente de Mantequilla 1. Se trata de una zona con scroll en la que deberás moverte continuamente hacia la derecha para mantenerte con vida. Las primeras plataformas verdes sobre las que irás a parar van parejas: mientras estás sobre una de las dos, la otra se hundirá al mismo tiempo que la primera se eleva. Si dejas que la diferencia entre las dos alturas llegue a ser demasiado grande no podrás ejecutar el salto desde una a la otra. Salta, pues, rápidamente para evitar cargar demasiado peso en cada una de las plataformas (con la Capa puedes flotar y conseguir que se eleve la que había bajado). Aproximadamente a mitad del recorrido, el scroll de la escena cambia de dirección, haciéndolo hacia arriba, y luego de nuevo a la derecha. Cuando el scroll vaya hacia arriba golpea



*¡La meta más difícil entre todas! Debes volar por debajo de la primera meta para alcanzar la segunda. Una Luna con tres vidas extra está situada en alto, a tu alcance; es arriesgado que te molestes en cogerla.*

el quinto bloque de la hilera más baja de Bloques Premio y encontrarás un Power-Up.

★ **El Puente de Mantequilla 2:** Los Super Koopas han infestado esta zona. Al patear a los Super Koopas quedará libre una Pluma de Capa. Manténte en las plataformas altas todo lo que sea posible, y luego utiliza la Capa para planear guiándote a ti mismo hasta estar fuera de peligro.

★ **La Zona del Puente del Queso** (2 metas): Sólo dispones de una manera razonable para completar este nivel: ¡vuela! Vete a otra zona que ya hayas completado con un Bloque de Premio que te sirva para incrementar tu energía, o regresa a la **Zona de Alto Secreto**, ¡lo importante es que saques una Capa de donde sea! Cuando entres, encontrarás un Bloque de Premio con un Power-Up, aunque será mucho mejor para ti si cuentas con otro de repuesto. Además, debes perfeccionar tus habilidades de vuelo regresando a los **Campos de entreno de la Pradera de los Donuts 1**, si no lo has hecho anteriormente. Empieza por volar a través de toda la zona para alcanzar la **primera meta**, que te concederá permiso para salir (pulsando «Start» y luego «Select») si te hallas en dificultades durante tu segunda pasada por allí. La **Meta Secreta** es la más difícil de todas las zonas. Para llegar hasta ella debes volar por debajo de la primera meta, lo que requiere que vueles desde el principio o desde el punto central (desde donde podrás adquirir la suficiente velocidad de subida), después desciende para pasar por debajo de la primera meta y sigue volando más allá. Esto es difícil, y puede parecer que es casi imposible, pero con práctica suficiente es perfectamente posible. Una **Luna con tres vidas** está localizable delante de la segunda meta, pero primero concéntrate en golpear a ésta.

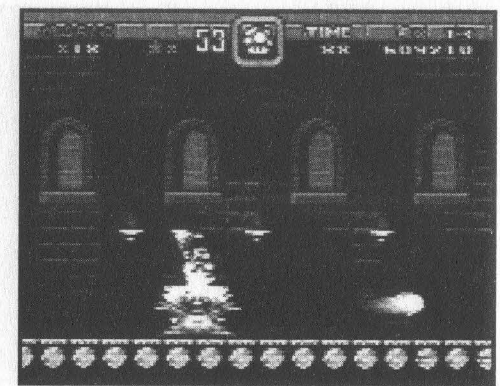
★ **La Montaña de los Dulces:** Utiliza la Capa para un vuelo fácil y seguro por el cielo de esta zona, después regresa para explorarla si éste es tu deseo. Los Hermanos Sumo patean y dejan caer unas llamas que antes de extinguirse se esparcen por el suelo que hay bajo ellas. Debes golpearles con la Capa o chocar contra ellos desde abajo, cuando las llamas no estén presentes. Más allá de la Puerta de la mitad del Camino, hay cuatro bloques oscilantes, y el tercero de ellos deja a la vista una **enredadera** cuando chocas con él. Trepa y salta hacia la izquierda y descubrirás un bloque que tiene una seta con **vida extra**. Hay otra seta con **vida extra** que todavía es más difícil de recoger. Entra en la tubería azul que está después de los cuatro bloques oscilantes, entonces nada hacia la izquierda por debajo o por encima de los Porcu-Puffers. La tubería de salida llega hasta un saliente que está entre las nubes. Corre hacia la derecha y encontrarás una **vida extra** oculta, luego déjate





caer para aterrizar cerca de la **Puerta de la mitad del Camino.**

★ **El Castillo de Ludwig** tiene una gran cantidad de Bolas con cadenas que se entrecruzan, aunque la segunda fase todavía es peor. Después de entrar por la primera puerta, inmediatamente tendrás que echar a correr hacia la derecha porque el techo lleno de pinchos bajará sobre ti. Dale al Conmutador para conseguir algo más de tiempo para correr en busca de la salida. Trepar por las **rejas** requiere más paciencia que coordinación. Vigila a todo Koopa cuando te aproximes, después trepa para llegar más allá de donde está, cuando veas que es un movimiento seguro. El enemigo final es **Ludwig**. Estará de pie, a la izquierda, escupiendo bolas de fuego. Salta y golpéale en la cabeza, y al mismo tiempo esquiva las bolas de fuego. Subirá sobre su caparazón, que hará rodar cuando te persiga (es algo similar al Koopa del Arco Iris). Después de unos breves segundos se lanzará al aire. Cuando aterrice, patéalo de nuevo y repite el mismo procedimiento.



*Entre todos los enemigos finales, Ludwig tiene uno de los modos de actuación más variados. Atácale tres veces para conseguir la victoria.*

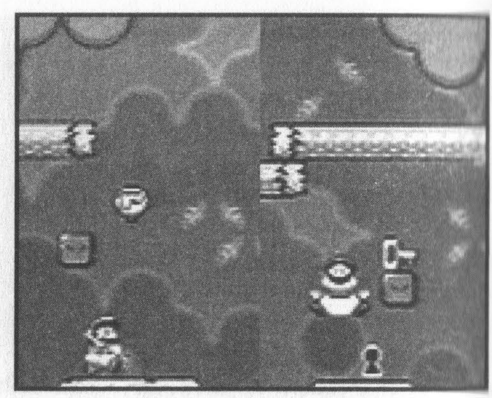
★ *METAS EXTRA*

★ **El Lago de Soda**: Más cosas excitantes bajo el agua. Si completas esta meta se abrirá para ti un camino hacia el Mundo Estelar. Allí no hay nada oculto, sólo debes evitar el pez y los Torpedos Teds cuando nades hacia la derecha tan aprisa como puedas. Al principio hay un Power-Up.

## Un paseo por el Bosque de la Ilusión

★ **El Bosque de la Ilusión 1** (2 metas): Ésta es una zona muy importante porque ofrece un excelente método para conseguir vidas extra (véase **Secretos increíbles**, al final de este capítulo). El Wiggler es hasta ahora un enemigo desconocido. Es un gusano con una flor en la cabeza, y los de su especie son de difícil destrucción. Si los pateas se vuelven malos y agresivos. Debes lanzarles un caparazón o conseguir que Yoshi se los

coma. El bloque amarillo oscilante dentro del bloque de notas es una **Seta con vida extra**, pero desaparecerá si vas hacia la derecha para subirte sobre él. Debes golpear un bloque desde abajo para empujar la seta hacia la derecha, y después deberás saltar sobre el agujero para cogerlo al vuelo. Exactamente detrás de la Puerta de la mitad del Camino hay un **Bloque** con Power-Up. Golpéalo cuando aparezca la Pluma de la Capa, después tómalo cuando se transforme en una Super Estrella (imbatibilidad). Mientras seas invencible corre rápidamente hacia la derecha enfrentándote con todos los enemigos que puedas. Si corres lo bastante aprisa, la imbatibilidad se desgastará por completo cerca del Hermano Martillo Volante. Desplázale y luego salta sobre su plataforma para alcanzar la meta que está a la derecha. Mientras saltes por encima de los troncos que hay en esta zona, verás una cerradura para la **Meta Secreta** que está abajo. Ve hacia la derecha y baja desde el último tronco, después golpea el Bloque de Premio para conseguir el Globo de Energía. Cógelo y flota hacia la izquierda donde golpearás el Bloque de Premio que está junto a la cerradura, para obtener la llave.



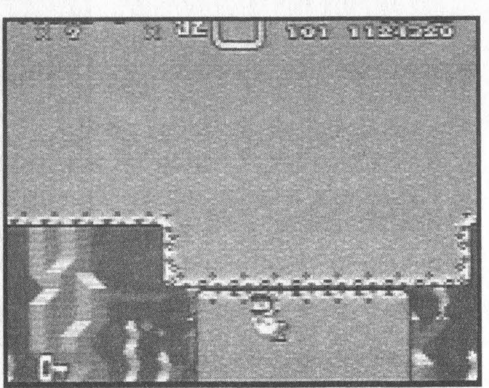
*Utiliza el Globo de Energía para alcanzar la Meta Secreta en el Bosque de la Ilusión 1.*

★ **La Casa Fantasma del Bosque** (2 metas). Recuerda que has de ser cuidadoso cuando des la espalda a los fantasmas porque es la única ocasión en que te atacarán. Después que hayas entrado por la primera puerta serás atacado por una multitud de fantasmas. Cuando recojas una pluma en un Bloque de Premio desplázate hacia la izquierda y hacia la derecha (no te alejes mucho) para distraer a los fantasmas mientras la pluma cae hasta ponerse a tu alcance. Si eres un pequeño Mario, en esta zona puedes coger una vida extra. Toma el Bloque Conmutador y recoge las monedas hacia la derecha, luego patea con fuerza sobre el Bloque Conmutador para que aparezca una puerta azul junto a la pared que hay en el extremo derecho. Entrarás por las paredes negras de la primera zona. Sube hacia la izquierda y encontrarás la primera puerta, alcanza la primera meta y regresa; trepa hasta la *segunda* puerta, que lleva hasta una **Luna con tres vidas extra** y hasta la **Meta Secreta**. Advierte que esta meta abre un camino de regreso hacia el Bosque de la Ilusión 1, lo que la convierte en la meta que más induce a error de todo el juego. Completando los dos caminos, por una u otra de estas dos zonas, puedes pensar erróneamente que has alcanzado ambas metas, a causa de este camino que se solapa.





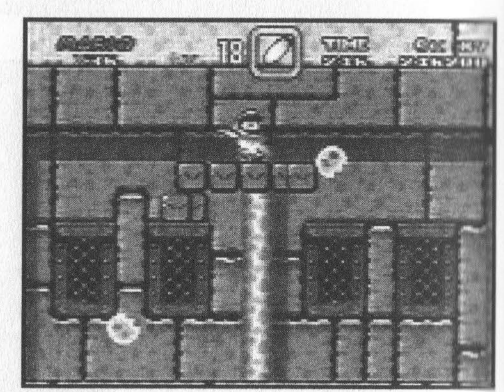
★ **El Bosque de la Ilusión 2** (2 metas). Ésta es una zona sumergida en el agua en la que hay que evitar los Erizos y los peces. Si has completado el Palacio del Conmutador Verde, habrás encontrado un Power-Up al principio de esta zona. Puedes cogerlo y salir repetidamente (por el ya sabido sistema de «Start» y luego «Select») después que hayas completado esta zona. Utiliza los Bloques de Sujeción para despejarla de enemigos. Cuando llegues cerca de la meta serás perseguido por ingentes cantidades de peces. Cuando golpees en la meta recibirás una moneda y puntos por cada pez que se halle cerca de ti, y hasta si hay un número suficiente de ellos, recibirás una **vida extra.** Quédate por los caminos de arriba para encontrar la primera meta fácilmente. En uno de los caminos inferiores hay una sala vacía con cuatro bloques ocultos que te impedirán la entrada. Si nadas por encima y golpeas el tercer bloque invisible podrás encontrar una **Seta con vida extra**, pero no golpees los otros dos bloques porque la seta no caería a un lugar donde sea posible cogerla. Hacia abajo, desde la cuarta moneda del dragón, hay un bloque amarillo con un signo de exclamación (!). La **Meta Secreta** (llave y cerradura), está hacia la izquierda, detrás de una pared falsa.



*La Meta Secreta del Bosque de la Ilusión 2, está al otro lado de una pared, cerca de la cuarta Moneda Dragón.*

★ **El Bosque de la Ilusión 3** (2 metas): Te recomiendo insistentemente que vueles por la parte superior de esta zona para un rápido y fácil final de la primera meta. ¡Los enemigos que hay a ras del suelo te superarían en número a lo largo de todo el trayecto, y no son agradables! Entra de nuevo para encontrar la **Meta Secreta** (llave y cerradura), que está dentro de la segunda tubería alta de color verde que está más allá de la Puerta de la mitad del Camino.

★ **El Bosque de la Ilusión 4** (2 metas). Al principio de esta zona se te ofrecerá una tentadora **vida extra**, pero si la coges, el amistoso Lakitu dejará de serlo y dejará caer Erizos. En el **Bloque** de Power-Up recoge la Super Estrella para salvarte de los Erizos, a continuación coge la Flor de Fuego en el penúltimo Bloque que está a unos pocos saltos hacia delante, y que resultará útil para derribar a tiros a los Erizos. Si entras por la tubería, en medio de las tres verdes, que hay más allá de la Puerta de la mitad del Camino, te verás obligado a nadar por una zona donde hay gran cantidad de peces y monedas, y se encuentra en la dirección errónea (hacia la izquierda). Cerca del final, coge un Bloque de Sujeción y lánzalo al Lakitu si todavía está atacando, después coge otro y llévalo contigo hasta la meta para derribar al Chuck Agresivo. La **Meta Secreta** está hacia abajo, dentro de aquella tubería misteriosa que queda fuera de tu alcance. Utiliza la Capa para meterte dentro de ella, después introduce la llave en la cerradura.



*La balsa que hay en el Castillo de Roy sigue el mismo camino en todas las ocasiones. Memorízalo para sobrevivir.*

★ **El Castillo de Roy:** Sobrevolar esta zona es algo que está muy cerca de lo imposible, por lo tanto golpea la balsa que hay en la parte inferior y sigue con ella. Durante todo el recorrido por el Castillo manténte en guardia frente a los pinchos oscuros que caen desde arriba. Un Bloque Verde que está cerca de la puerta del enemigo final rojo, te proporcionará un valioso Power-Up. El enemigo final es Roy y tiene una forma de actuar ya conocida. Cuando le hayas golpeado correrá subiéndose por la pared de la izquierda y a través del techo, y cuando esté sobre tu cabeza se dejará caer. Manténte en el extremo de la derecha, después corre hacia la izquierda cuando esté por encima de tu cabeza y salta para ir a parar sobre la suya cuando llegue al suelo. En esta ocasión la diferencia está en las paredes que se acercarán a ti un poco más, cada vez que se deje caer desde el techo. Tres impactos bastan para derrotarle.

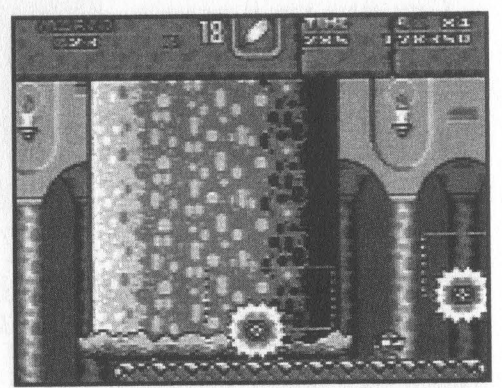
★ *METAS EXTRA*

★ **Palacio del Conmutador Azul:** Primero coge las monedas de oro, después acciona los dos conmutadores para convertir los bloques en monedas de oro y las estacas en **monedas de plata**. Recoge rápidamente las monedas de plata para conseguir una gran cantidad de puntos y una **vida extra**. Ahora puedes entrar en la **Meta Secreta**, en el **Secreto Vainilla 1** (mira en la sección anterior) utilizando los bloques macizos azules.





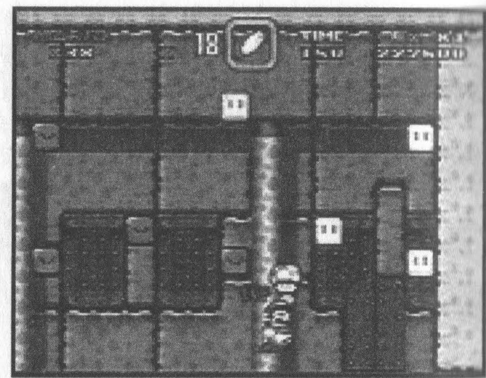
★ **Zona secreta del Bosque:** Se trata de una zona reducida, que se puede sobrevolar con facilidad; pues de otro modo tendrías que entablar batalla con una gran cantidad de Koopas voladores.



*Una combinación de columnas que descienden y hojas de sierra circulares hacen que la Fortaleza del Bosque resulte frustrante.*

★ **Fortaleza del Bosque:** Las columnas amarillas que se sumergen han regresado. Aparecen lentamente a través del techo antes de estrellarse contra el suelo. Para que resulte un poco más excitante, hay toneladas de hojas de sierra circular que deberás evitar. Desde el principio, espera que se presente la primera columna, elude la primera hoja cuando vayas más allá de la segunda columna. Sigue marchando hacia la derecha tan pronto como sea posible para ir por delante de la tercera columna, después manténte en el extremo de la izquierda para eludir la cuarta (emplea el botón R para hacer un scroll de la escena, si esto te ha de servir de ayuda). Quédate quieto nuevamente en el extremo derecho como precaución frente a la siguiente columna, que caerá sobre los bloques que llevan el signo de exclamación, deteniéndose antes de que golpees los bloques verdes donde aparecerá otra hoja de sierra circular. Desplázate hacia la derecha cuando se presente la ocasión, para eludir a la última de las columnas y para encontrar la puerta. Al inicio de la zona siguiente serás atacado inmediatamente por una hoja de sierra circular que caerá desde arriba. Salta por encima de ella y sigue hacia la derecha, donde esperarás el momento oportuno para caer en un foso que está protegido por dos hojas. Corre cuando subas por la rampa para recoger el Power-Up (si lo necesitas). A continuación tendrás que saltar por encima de unos bloques pequeños para eludir las hojas de sierra circular que están más abajo. Si tienes la Capa todo esto resulta mucho más fácil, porque pue-

des descender planeando y apuntar hacia cada uno de los bloques. El siguiente bloque con un Power-Up contendrá una Pluma de Capa si no eres el pequeño Mario (en otro caso lo que habrá será una seta). A medida que vayas descendiendo por esta zona presta atención a una hoja de sierra circular que está sobre la plataforma siguiente. No puedes dejar de ver la puerta roja que corresponde al enemigo final (Reznor), ni tampoco puede pasarte por alto un **camino misterioso** que hay a la derecha. Derrota a **Reznor** de la misma manera como lo has hecho anteriormente, pero vigila porque el suelo desaparecerá un poco más aprisa. Entra de nuevo en el Castillo (para lo cual deberás actuar sobre los botones L y R mientras te encuentres en el Castillo) y volver al camino misterioso que acabamos de mencionar utilizando la **Capa**, de manera que puedas volar hasta una zona que está en el extremo más alejado de la derecha. En este último lugar encontrarás **diez vidas extra** y una puerta tras la que está el mismo enemigo final (Reznor). Si anteriormente ya habías derrotado a Reznor, puedes pulsar «Start» y a continuación «Select» para salir del Castillo después de apoderarte de las vidas extra.



*Una entrada alternativa hasta donde está Reznor en la Fortaleza del Bosque, está decorada con diez vidas extra; de todos modos llegar volando hasta ellas resulta muy difícil.*

## Un paseo por la Isla de Chocolate

★ **Isla de Chocolate 1:** Utiliza la Capa para volar por esta zona y alcanzar la meta, después podrás entrar de nuevo, si quieres, para explorarla. El enemigo dominante en esta zona es Dino-Torch. Se trata de un pequeño dinosaurio que abre su boca de par en par y respira fuego que lanza directamente hacia arriba. El Dino-Rhino, que es mayor, se convertirá en un Dino-Torch después que haya sido alcanzado una vez. Puedes meterte por la primera tubería amarilla, que instantáneamente te hará salir disparado por el tubo de cañón que está junto a ella. Aterrizarás cerca de la **Puerta de la mitad de Camino**. Entra en la segunda tubería

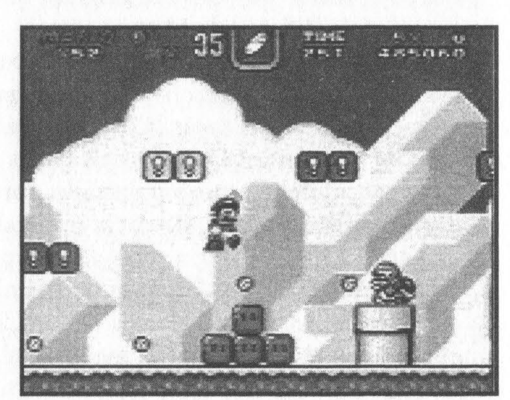




de color púrpura que encuentres después de la Puerta de la mitad del Camino, para descubrir una zona situada por encima del agua. Coge la vida extra que hay en el bloque oscilante y acto seguido salta sobre los lomos de los delfines para eludir el agua que hay abajo. Al final saldrás disparado por la boca de otro cañón, y si no consigues saltar sobre el Koopa volador serás incapaz de alcanzar la meta.

★ **La Casa de Chocolate Fantasma**: Evita dar contra la chispa que hay en el extremo de la caña de pescar de Lakita. Después que hayas conseguido llegar hasta la puerta, entrarás en una sala misteriosa donde hay una puerta amarilla fuera de tu alcance. Puedes llegar a ella con la Capa, pero hay otra manera mejor. En esta zona, tres Compinches Boo se convertirán en bloques macizos cuando te des la vuelta y te alejes de ellos. Poniéndote frente a ellos, incítales a que vayan cerca de la zona que está más abajo de la puerta amarilla, luego date la vuelta y con toda rapidez utilízalos para subir hasta la puerta.

★ **Isla de Chocolate 2** (2 metas): Puede resultar extremadamente difícil encontrar la **Meta Especial** a la que nos hemos referido al principio de este nivel, especialmente si eres de los que prefieren explorar una zona a fondo. No hay tiempo que perder..., el truco para llegar a la Meta Secreta (la segunda) consiste en pasar precipitadamente por las dos primeras zonas y que por lo menos aún te quede 250 como valor de tu Tiempo. Si lo haces así, entrarás en una zona donde unos Chuck Agresivos lanzan pelotas de béisbol. Si has pasado ya por todos los Palacios de Conmutador, podrás fácilmente subir para pasar por encima y más allá de ellos. Después que hayas pasado por la tubería de la primera zona, te hallarás en una de las tres zonas segundas. Si el Tiempo es de más de 250 cuando hayas completado la segunda zona, entrarás en una de las otras dos zonas, y ambas conducen hasta la primera meta.



*Desciende por las primeras dos zonas de la Isla de Chocolate 2 para alcanzar la Meta Secreta.*

★ **Isla de Chocolate 3** (2 metas): Ésta es una zona bastante fácil, que con la Capa todavía lo será más. Salta de plataforma en plataforma cuando

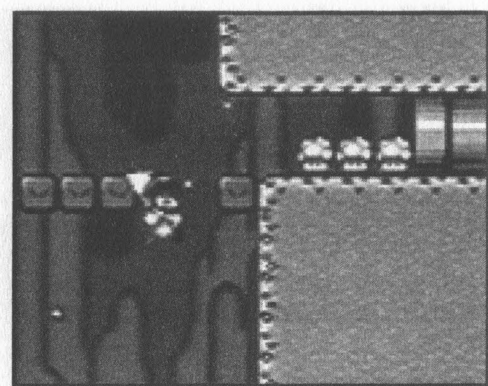
sea un movimiento seguro. Utiliza, si quieres, los botones L y R para hacer un scroll hacia delante. Vigila los enemigos que llevan pinchos y que aparecen cerca de la segunda mitad, para ello deberás agacharte cuando te halles en el centro de la plataforma para pasar sin peligro por debajo de ellos. Entra por la tubería azul que llega hasta las nubes y encontrarás una zona entre éstas que contiene una gran cantidad de monedas. Sitúate en diferentes posiciones sobre la plataforma, a cada movimiento que dé, para poder recoger otras monedas. También puedes saltar desde distintos puntos para recoger las restantes. Las nubes que están por debajo te protegerán por si acaso caes, aunque si esto ocurriese no podrías regresar a no ser que tuvieses la Capa. Necesitarás la Capa para volar hasta la **primera meta**, que tan sólo te dejará dando vueltas por el mapa. Para encontrar la **Meta Secreta**, regresa a la primera meta y golpea el bloque amarillo oscilante que está delante de la flecha roja, con lo que una **enredadera** quedará a la vista. Trepa por ella y descubrirás la Segunda Meta.

★ **La Fortaleza de Chocolate:** Una Capa hará que esta zona sea mucho más fácil porque te permitirá planear hasta un lugar seguro, después de cada salto. ¡Puedes tocar la parte lateral de los pinchos, pero manténte lejos de sus puntas! Después que hayas pasado corriendo por la **Puerta de la mitad del Camino** y entrado por la primera puerta, todavía tendrás que recorrer una distancia respetable. Pon atención a los bloques que caen a plomo, que a estas alturas ya deberían resultarte familiares. El primero de los tres Bloques de Premio tiene un Power-Up. Si ya has completado antes los Palacios de los Conmutadores rojo y azul te encontrarás con unas ventajas mayores al final de esta zona. **El enemigo final es Reznor.** Utiliza la misma táctica que antes, pero sé rápido al hacerlo porque el suelo desaparece rápidamente.

★ **La Isla de Chocolate 4:** De nuevo la Capa es útil para planear hasta el suelo de una manera segura. Cerca del principio, quedan a la vista **tres setas con vidas extra** y un Bloque de Premio. Si has completado el Palacio del Conmutador azul, podrás llegar hasta ellas de un modo seguro sin que tengas que emplear las difíciles plataformas móviles. Exactamente detrás hay una Moneda Dragón y una tubería gris que están bloqueadas. Un Bloque Conmutador está arriba, en el tercer bloque amarillo oscilante, pero debes tener cuidado cuando lo dejes caer. Bajando por la **tubería gris de premios** hay varios pisos con monedas, y cada uno de ellos conduce a un objeto valioso que está a la derecha. Acciona el Bloque Conmutador que hay en la parte más alta, porque si no lo haces las monedas se convertirán en bloques macizos y te quedarías atascado con el premio en el primer piso. Cerca del fondo hay **tres setas con vidas extra** que puedes hacer caer volando por el aire y descendiendo hasta el suelo. También puedes volar hacia arriba y recoger los objetos que haya en cada piso, pero pon atención al tiempo que te queda.





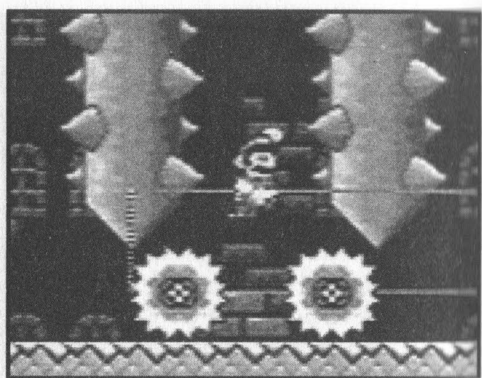


*Con la Capa puedes volar hacia arriba hasta cada uno de los agujeros que hay en la tubería de premios, con ello recogerás Power-Up y vidas extra.*

★ **Isla de Chocolate 5:** Lo mejor que hay para completar esta zona es la posibilidad de que entres rápidamente, te apoderes de Yoshi y de cualquier Power-Up que necesites, y entonces salgas (pulsa «Start», y luego «Select»). Ésta es una manera excelente de incrementar tu energía antes de entrar en cada una de las zonas que tienes por delante. Golpea el primer Bloque de Premio para encontrar a Yoshi. Golpea el Bloque Conmutador y métete por la primera tubería para encontrar una sala de vidas extra (que consiste en tres Bloques de Premio colocados al azar en cada piso a los que deberás golpear en el orden correcto para recibir una vida extra). Saldrás de allí cerca de la Puerta de la mitad del Camino. Tres Chucks Agresivos guardan la meta, por lo que te sentirás más seguro si planeas por encima de ellos utilizando la Capa. Si entras y subes por la primera tubería amarilla, podrás entrar por la segunda, pero como atajo no es gran cosa.

★ **Castillo de Wendy:** ¡Aquí tienes una dura carrera de obstáculos! Deberás agacharte para evitar los pinchos que caen hacia el suelo, las hojas de sierra circular (demoledores), y los Huesos Secos... todo a un tiempo. La secuencia es la misma cada vez que entras en esta zona, por lo tanto practícala hasta que cojas el truco. Si ya habías llegado a la **Puerta de la mitad del Camino**, no tendrás que volver a jugar la primera mitad. La segunda zona tiene un techo que desciende y que te aplastará si te sitúas en un sitio que no sea el conveniente. Utiliza los botones L y R para hacer un scroll de la escena, por lo que primero debes estar atento para saber dónde hay un lugar seguro. **Wendy** es el guardián de este castillo. Su modo de actuar es el mismo que el de Lemmy (patea al que es diferente de los otros dos), pero en esta ocasión tendrás que esquivar dos bolas de fuego en lugar de una.

★ **El Buque Fantasma Hundido:** Deténte cerca de la parte superior hasta que veas la tubería verde. La segunda zona es más dura, cuenta con una sala llena de Compinches Boo que aparece y desaparece en distintas secuencias. Desplázate con rapidez cuando veas que el camino está libre, después quédate quieto, o muévete con precaución cuando aparezcan. En la tercera zona caerás después que hayas golpeado una Super Estrella. Puedes pasar corriendo entre tus enemigos sin recibir daño mientras seas invencible. En esta zona hay una plataforma con otra Super Estrella, pero es más importante que golpees la meta que está sobre la isla del fondo.



*La combinación mortal de pinchos, hojas de sierra circulares y Huesos Secos, convierten al Castillo de Wendy en un lugar difícil.*

★ *METAS EXTRA*

★ **Secreto de Chocolate 2:** Si encuentras la Segunda Meta en la Isla de Chocolate 1 estarás en condiciones de entrar por una tubería que llega a esta zona desde la que se puede ver el Valle de Bowser. Patea las Abejas Zumbadoras y lánzalas a los Chucks que juegan a Rugby (recuerda que puedes hacer lanzamientos en vertical, hacia arriba). Una tubería verde que se halla por encima del tercer Chuck te llevará hasta una zona difícil y sin tesoros, o sea que puedes pasarla por alto a no ser que trates de explorarlo todo. La zona que está más allá de la Puerta de la mitad del Camino, te llevará hacia abajo por caminos en zigzag. Con la Capa puedes saltar desde uno de los lados de la pantalla y planear hasta el otro, después planearás lentamente hasta que encuentres un lugar que sea seguro y donde puedas aterrizar. La segunda **barra de arena** amarilla, en la zona siguiente se hundirá rápidamente. Debes saltar de inmediato por encima de varios bloques de la derecha antes de que todos ellos se hundan en la lava. En la barra de arena que va a continuación ocurre exactamente lo mismo, con la salvedad de que para pasar más allá de ella tendrás que luchar primero con los Chucks Agresivos.

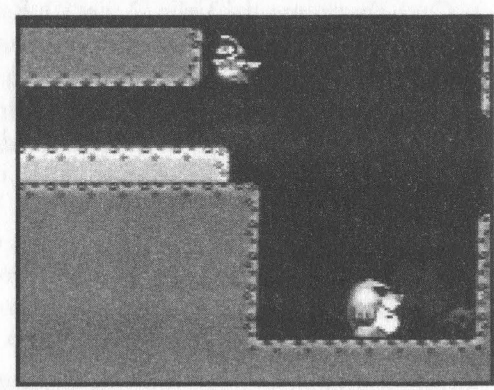




## Un paseo por el Valle de Bowser

★ **Valle de Bowser 1:** Puedes ir montado con seguridad sobre las cabezas de los Mega Moles, pero no te pongas debajo de ellos. Limítate a ir por los caminos más altos para encontrar la **Puerta de la mitad del Camino.** Cabalga en el Mega Mole sobre las garras negras, después salta por encima del agujero siguiente para encontrar una **Luna con tres vidas extra**. En las proximidades de la meta hay un bloque amarillo oscilante que cuando lo golpees dejará una **enredadera** al descubierto. Sube por esta enredadera hasta que encuentres una tubería que lleva a una Sala de Premios, donde podrás ganar vidas extra si eliges en el orden correcto tres Bloques de Premio, que han sido colocados al azar.

★ **Valle de Bowser 2** (2 metas): Patea los Koopas, después derríbalos por el procedimiento de correr contra ellos mientras estén sosteniendo su caparazón en alto. Afina tu oído por si hay Swoopers (murciélagos) que estén dispuestos a atacar desde arriba. La segunda zona es muy difícil y requiere de ti que pases por un **laberinto**, mientras una barra de arena te alza y te baja. Antes de entrar en el laberinto, salta hacia la izquierda por encima de la tubería y hallarás un bloque oculto con un Power-Up. Si tienes a Yoshi también puedes utilizar las alas en esta zona para llegar a una zona de premios plagada de monedas. Mientras pases laboriosamente por el laberinto utiliza los botones L y R para ajustar la pantalla de modo que puedas ver los lugares seguros que hay en las zonas que aparecerán más adelante. Cuando penetres en la tercera zona corre hacia la derecha para evitar que te aplaste la **barra de arena ascendente**. La meta está situada al final de esta zona; lo que es fácil si lo comparamos con lo del laberinto. Para encontrar la **Meta Secreta** debes volver a pasar de nuevo por el laberinto, y cuando salgas de él, corre hacia la derecha para evitar la barra de arena, pero sólo en dirección al final donde todavía podrás ver el saliente de la barra de arena (y un Mega Mole hacia la derecha). En la barra de arena hay un pequeño peldaño por el que puedes saltar, y que te permitirá correr a lo largo de la parte superior de la pantalla, hacia la iz-

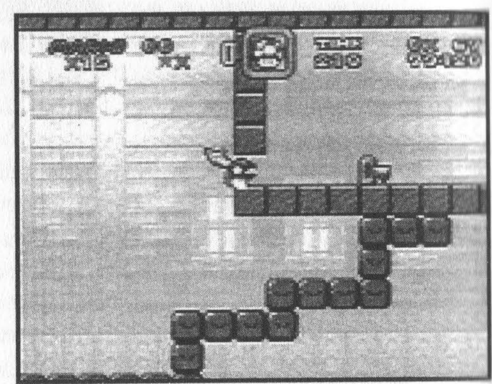


*Salta a este saliente en la barra de arena, luego corre hacia la izquierda y descubrirás la Meta Secreta.*

quierda y así descubrirás la Meta Secreta. Si te has ido demasiado lejos y has de regresar, la barra de arena habrá desaparecido, y no serás capaz de alcanzar la parte superior sin la Capa.

★ **Fortaleza del Valle:** Si aquí encuentras la meta te permitirá entrar por la puerta trasera de la **Fortaleza de Browser**, lo que representa un atajo muy importante. En la segunda zona resulta extremadamente difícil evitar los **pinchos**, dado que suben y bajan mucho más aprisa que en ocasiones anteriores. Controla bien el momento de saltar, antes de que asome la estaca, después lánzate al aire y guíate a ti mismo para que aterrices a salvo más allá del pincho. El enemigo final que está al otro lado de la puerta roja es **Reznor**. Usa la misma secuencia que antes, apresurándote para no caer por donde estaba el suelo antes de que desapareciese. Es muy probable que tengas que luchar contra uno o dos rinocerontes finales mientras estés de pie sobre una de las cuatro plataformas giratorias.

★ **Casa Fantasma del Valle** (2 metas): Recuerda el Bloque de Premio con un Power-Up que está al inicio de esta casa... puedes entrar, cogerlo y después salir mediante «Start» y luego «Select», cuando hayas alcanzado la meta; para alcanzarla has de pasar por la primera puerta y golpear el Bloque Conmutador. Se formarán dos salientes y desde arriba caerá una Super Estrella. El camino de la izquierda conduce a un Bloque Conmutador y a la sala donde está la **Meta Secreta,** pero primero has de correr y saltar hacia la derecha para encontrar un **túnel de monedas.** En este túnel hay cinco puertas, y la tercera y la cuarta llevan a la primera meta. Entra por cualquiera de estas dos para conseguir la capacidad de salir cuando estés buscando la Meta Secreta (pulsa «Start», y después «Select», para salir). La primera puerta te permite regresar a la entrada de la casa, mientras que la segunda y la quinta te llevan a la sala donde está la Meta Secreta. Una **vida extra** queda a la derecha de la quinta puerta. Tendrás que ganarte la Meta Secreta mediante uno de los dos siguientes métodos. Aunque es complicado, el modo más fácil consiste en llegar a esta sala con una Capa (o mejor dos) y volar hasta el techo.



*Casa Fantasma del Valle: Es complicado construir peldaños hasta este agujero, y aún es más complicado deslizarse con dificultad por él.*

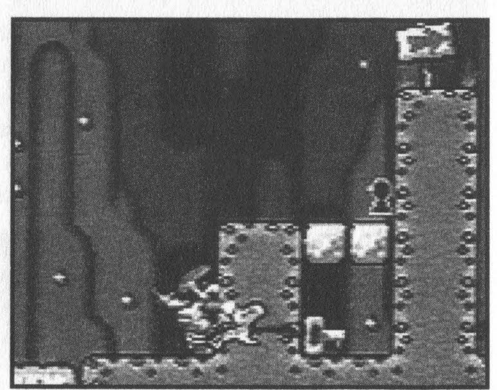




Es muy pequeña la entrada que permite pasar a donde está la llave y el agujero de la cerradura, pero podrás entrar si vuelas en línea recta. En caso contrario puedes utilizar la **serpiente de monedas** golpeando el Bloque Conmutador (desde el lado izquierdo) y luego guiar la serpiente de monedas (con la palanca de control) para formar un camino junto a la entrada. Entonces deberás subir hasta allí, con rapidez, y deslizarte por la entrada mientras pulsas hacia abajo en el mando de control.

★ **Valle de Bowser 3:** Los números de las plataformas móviles irán disminuyendo en una cuenta atrás; cuando estés sobre ellas, deberás saltar rápidamente desde ellas cuando se llegue al cero. Utiliza la Capa y desde la plataforma emprende un vuelo rápido y fácil hasta la meta. Si tu elección es la de no volar, pon atención a los Banzai Bills (unos grandes proyectiles) que están más allá de la Puerta de la mitad del Camino.

★ **Valle de Bowser 4** (2 metas): Los Chucks Agresivos de esta zona extraen del suelo unos pedruscos. Yoshi puede comer estas piedras, o tú puedes rodar y golpearlas con tu capa. Una difícil zona helada, situada por debajo de la tubería verde, puede proporcionarte ganar un Power-Up. Golpea el bloque amarillo oscilante con objeto de dejar al descubierto una enredadera y en lo más alto a **Yoshi** (o una seta con vida extra si ya tienes a Yoshi). Déjate caer por el primer agujero después de conseguir a Yoshi y mantén pulsado el botón de la derecha en el mando de control o bien irrumpe por los bloques amarillos sin dejar de situarte a la derecha, con objeto de alcanzar un saliente que tiene una **vida extra.** La **Puerta de la mitad del Camino** está exactamente un poco más lejos, a la derecha. Detrás de la Puerta de la mitad del Camino hay un Chuck que excava, colocado junto a un pequeño pasaje. Deberás calcular el momento adecuado para pasar entre los pedruscos, que siguen un ritmo de primero tres y luego uno. Avanza lentamente para vigilar si hay más Chucks excavadores. Verás la **Meta Secreta** antes que la meta usual, aunque la llave está tras la barricada de una pared. La única forma de llegar hasta ella es la de llevar hasta allí a Yoshi. Para



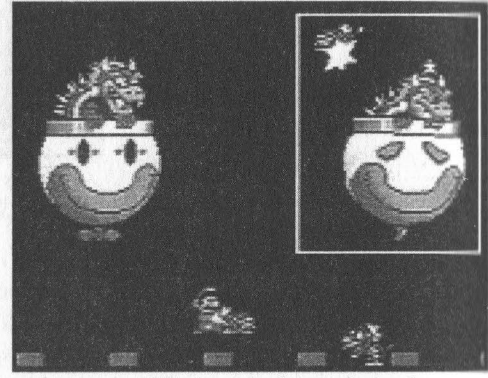
*Debes tener a Yoshi para alcanzar la Meta Secreta en el Valle de Bowser 4.*

facilitar algo las cosas, si pierdes a Yoshi, después de la salida por la Puerta de la mitad del Camino (pulsa «Start», y luego «Select») y retrocede hasta la Isla de Chocolate 5 para coger otro Yoshi. Cuando entres de nuevo estarás con Yoshi en la Puerta de la mitad del Camino.

★ **Castillo de Larry**: Este castillo empieza con una dura cabalgada entre Bolas y Cadenas, a lomos de un bloque serpiente. El ritmo de la serpiente es siempre el mismo, así que debes recordar hacia dónde va a dirigirse y, de acuerdo con esto, evitar los obstáculos. En la segunda zona tendrás que utilizar los hechizos mortales que el MagiKoopa haya lanzado en favor tuyo. Párate o salta delante de los bloques amarillos oscilantes para conseguir utilizar en tu favor el hechizo que lance el MagiKoopa, para lograrlo salta para esquivar el conjuro y dejar que éste vaya a estrellarse contra los bloques hasta que puedas saltar por allí. Larry es similar al primer enemigo final, sólo que ahora has de evitar saltar por encima de las bolas de fuego mientras le saques a patadas de la plataforma oscilante (cuanto más rápido, mejor). Manténte apartado del centro y de los bordes para evitar las bolas de fuego.

## ¡Bowser!

★ Si has alcanzado la meta en la Fortaleza del Valle tendrás un **atajo** excelente para llegar a Bowser que incluye una **Puerta de la mitad del Camino.** Al entrar por la puerta principal de la **Fortaleza de Bowser** tendrás que elegir entre cuatro puertas. Después de terminar la zona correspondiente a la puerta que hayas elegido, tendrás que elegir nuevamente entre otras cuatro puertas y completar otra zona más antes de que llegues al atajo que has encontrado en la Fortaleza del Valle (y no habrá una Puerta de Mitad del Camino si entras por la puerta principal). Los **Mechakoopas** de esta zona se convertirán en tu arma contra **Bowser**. Bowser aparece montado sobre una bola de fuego, con la cara de un payaso. Planea por encima de ti, siguiendo cada uno de tus movimientos, y esto es algo que puedes utilizarlo

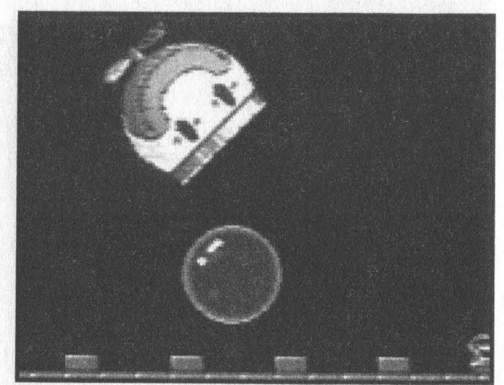


*Arrójate sobre los MechaKoopas, después lánzalos directamente hacia arriba para golpear a Bowser en la cabeza.*





como una ventaja, sirviéndote para atraerle hacia los lados antes de que deje caer algo. Después de mostrar su posesión más valiosa, o sea la princesa, soltará dos Mechakoopas. Patea uno de ellos y lánzalo hacia arriba mientras te desplazas a uno de los lados, para incitar a Bowser a que se coloque en su trayectoria, después coge el otro y repite tu acción. Tras recibir dos impactos, Bowser iniciará su siguiente ataque con **Bolas de Fuego** que caen desde la parte más alta de la pantalla. Corre hacia la derecha cuando las seis primeras bolas de fuego caigan de izquierda a derecha, después salta hacia la izquierda (resulta más fácil con la Capa, desde luego) para barrer las bolas de fuego y evitar las otras cuatro que caigan a continuación. Inmediatamente después aparecerá la princesa y dejará caer una **seta con Power-Up**. ¡Cógela! Entonces prepárate para los **bolos** que Bowser dejará caer después de sobrevolarte. Permanece en el extremo de la izquierda, o de la derecha, hasta que Bowser haga oscilar la aeronave en la que se encuentra, después corre hacia el lado opuesto para disponer de un tiempo amplio con el que puedas saltar sobre cada uno de los bolos que hará rodar hacia ti. Bowser soltará otros dos Mechakoopas antes de iniciar su **ataque de saltos.** Saltará a bastante altura, por lo que podrás pasar por debajo de él. Aléjate corriendo hacia la izquierda y luego hacia la derecha al tiempo que coges y golpeas a los Mechakoopas aplastados. El procedimiento se repetirá desde el principio hasta que hayas derrotado a Bowser y salvado a la Princesa. Como era de esperar, hay una secuencia final excelente, con una secuencia de animación, créditos y los nombres de todos los personajes.



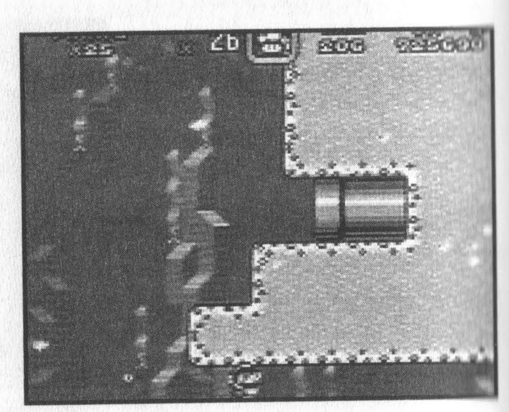
*Pon atención a los Bolos cuando Bowser inclina su aeronave boca abajo.*

## Un paseo por la Carretera Estrella

*Aquí hay cinco metas opcionales, pero todas serán necesarias si quieres descubrir las 96 metas y «oficialmente» completar el juego. También te permitirá tomar atajos entre varias zonas.*

★ **Mundo Estelar 1** (2 metas): Está formado por varios pisos de bloques amarillos oscilantes sobre los que tendrás que saltar girando para atravesarlos. Hay monedas a la izquierda de los primeros bloques, y una Moneda Dragón a la derecha. El segundo grupo de bloques es más importante. Atraviesa por la parte más alejada hacia la derecha, a lo largo de la pared, para encontrar la **Meta Secreta** (llave y cerradura). La otra meta está en una tubería situada en el fondo de esta zona. Coge las Super Estrellas que halles al bajar, para seguir siendo invencible.

★ **Mundo Estelar 2** (2 metas): ¡Canastos! ¡Otra zona subacuática! Al principio aparecerá una Super Estrella, junto con un Pequeño Yoshi (si es que ya no está contigo). Aliméntale para que crezca, después utilízalo para que se coma los peces que han infestado esta zona. Nada por la parte superior de la pantalla para evitar a estos peces, después nada hacia abajo cuando llegues a la pared para encontrar una tubería. Métete en ella para llegar a la primera meta, luego nada para salir y nada por *debajo de la tubería* para descubrir la **Meta Secreta.**



*En el Mundo Estelar 2, nada por debajo de la tubería para encontrar la Meta Secreta.*

★ **Mundo Estelar 3** (2 metas): Es imposible que te pase desapercibida la primera meta en Mundo Estelar 3... no tienes más que correr hacia la derecha. Para encontrar la segunda, golpea el Bloque Conmutador y agarra rápidamente un objeto (los Bloques de Sujeción llenan el suelo), después sube por la escalera de la derecha y lanza el objeto directamente hacia arriba, hacia el Lakitu (que es una nube Koopa), para hacerle caer de su nube. Salta sobre esta nube y condúcela hacia arriba, por el centro, para alcanzar la **Meta Secreta.**

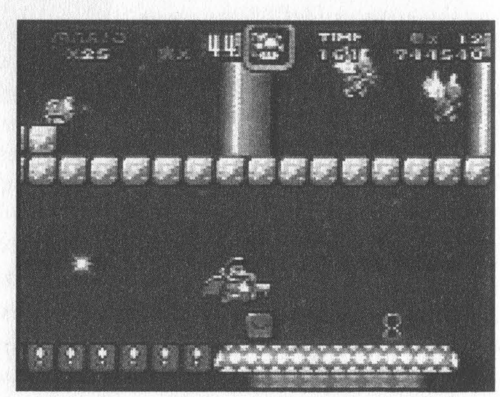
★ **Mundo Estelar 4** (2 metas): Es algo más difícil que los tres anteriores. Toma el Pequeño Yoshi y aliméntale para este trayecto. El Yoshi rojo será capaz de volar cuando comas un Koopa azul o un cascarón de Koopa, pero debes estar dispuesto a aterrizar cuando él se trague el cascarón. También escupe bolas de fuego después de comer un cascarón de cualquier color, lo que resulta cómodo para dar buena cuenta de los grupos de cinco Koopas que vuelan en línea recta por lo alto. Sigue





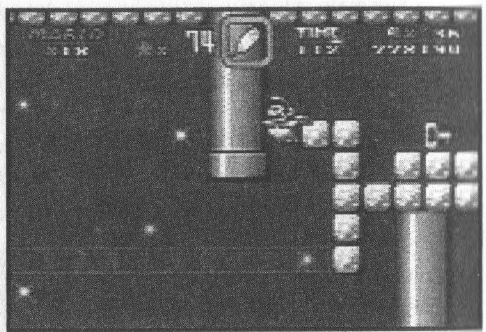
hacia la derecha hasta que veas una **tubería en posición invertida.** Por debajo de esta zona hay bloques de exclamación (!) de color rojo, si es que has golpeado los dos conmutadores. Camina por encima de ellos hacia la derecha y encontrarás una cerradura **(Meta Secreta).** Gira rápidamente junto al Bloque de Premio para dejar al descubierto una llave. Entra de nuevo y sigue hasta el final para descubrir la otra **meta.**

★ **Mundo Estelar 5:** Han guardado lo peor para lo último. Mundo Estelar 5 requiere unos reflejos instantáneos y un cálculo preciso del tiempo. Salta por encima de las **plataformas grises que se caen** hasta que alcances el Bloque Conmutador y el Bloque de Premio. Golpea el Bloque de Premio y ve hacia la derecha a la **serpiente de monedas** que aparece (pulsando el botón de la derecha en el mando de control), golpeando después el Bloque Conmutador y saltando rápidamente hacia las monedas que se convertirán en bloques de madera. Corre rápidamente hacia la derecha. Tres monedas estarán situadas inmediatamente debajo de la plataforma, sobre la que puedes aterrizar con seguridad mientras los bloques de madera se convierten en monedas, y viceversa. Incluso son mejores los cuatro bloques amarillos oscilantes. Sigue cuidadosamente hacia la derecha, donde encontrarás un Pequeño Yoshi amarillo. Un poco más allá está la **meta.** Para llegar a la **Meta Secreta** *debes* tener la **Capa.** Crea una plataforma larga golpeando la **serpiente de monedas** y saltando sobre el Bloque Conmutador. A continuación, corre por la plataforma para lanzarte al aire y volar hacia la derecha, donde encontrarás bloques sólidos amarillos, verdes, rojos y azules, si antes has golpeado sus correspondientes conmutadores (los bloques azules no te los debes perder). Cuantos más conmutadores golpees, más fácil será conseguir la llave y la cerradura. Es posible, con la Capa, despegar desde la plataforma que está directamente debajo (donde tres tuberías amarillas y una verde están colgadas en posición invertida). Despeja de enemigos la plataforma, después deténte en el extremo de la derecha y corre hacia la iz-



*Si ya has completado los Palacios de los Conmutadores verde y rojo, podrás alcanzar fácilmente la Meta Secreta en el Mundo Estelar 4.*

quierda. Vuela directamente hacia arriba y apunta a la pequeña hendidura (tiene la anchura de un bloque) que está junto a la pequeña tubería verde. ¡Es posible hacerlo (yo lo conseguí), pero no es fácil! Esta meta final del Mundo Estelar dejará ver una estrella que está en el centro, y que te conduce hasta la Zona Especial.



*Resulta más fácil alcanzar la Meta Secreta del Mundo Estelar 5, después de haber completado los Palacios Conmutadores.*

## Y ahora entramos en... la Zona Especial

*Aquí nos encontramos con ocho metas opcionales (y extremadamente sugerentes) que es posible alcanzar, si quieres encontrar las 96 metas en total y completar «oficialmente» el juego.*

★ **Gnarly**: Sube por la primera zona utilizando las enredaderas, después golpea el bloque amarillo oscilante que está debajo del Koopa rojo volador. Toma el Bloque Conmutador que aparece y utiliza los bloques trampolines hacia la derecha para ganar altura. Usa el Bloque Conmutador cuando llegues arriba, luego salta hacia la derecha y acaricia la pared derecha cuando caigas. Aterrizarás sobre un Bloque de Premio. Entra rápidamente por la tubería y encontrarás tres Monedas Dragón. Corre hacia la izquierda para recogerlas, después regresa corriendo hacia la derecha, con lo que ganarás **tres vidas extra ocultas.** Encima hay tres Bloques Conmutadores. Toma el Bloque Conmutador de color gris y golpea los dos de color azul, después corre inmediatamente hacia la derecha. Después que hayas golpeado al Sorprendente Hermano Martillo Volador, golpea también el Bloque Conmutador cuando aparezca Latiku (es un Koopa en una nube). Recoge las monedas que deja caer cuando con toda tranquilidad te dirijas a la meta.

★ **Tubular**: ¡Ahora es verdaderamente difícil! Cuando llegues al Bloque Conmutador debes golpearlo, y a continuación dejarte caer sobre el trampolín y rebotar hasta golpear el Bloque de Premio. Aparecerá un Globo de Energía, y tú deberás cogerlo saltando otra vez sobre el trampolín para agarrarlo. Mientras planeas hacia la derecha debes agarrar otros Globos de Energía para sostenerte en el aire. El siguiente está exactamente encima del segundo Chuck que hace lanzamientos de béisbol, mientras el primer Chuck pateador de rugby está de pie, al final.

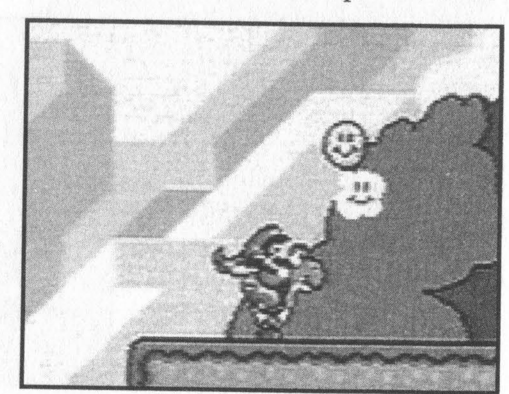




★ **Camino Frío**: Éste es algo más fácil. Salta sobre la plataforma y trasládate con ella más allá del segundo y tercer conmutador. Golpea el tercer y el cuarto conmutador para llegar a un lugar desde donde puedas saltar a una tubería amarilla. Entra en ella y encontrarás a Yoshi, después golpea el primer Bloque de Premio después de que hayas regresado para encontrar las alas de Yoshi. Serás llevado rápidamente a las nubes, donde encontrarás dinero en abundancia; cuando salgas ya habrás completado la zona.

★ **Increíble**: Si todavía tienes a Yoshi, coge el primer caparazón (arco iris) para volar por la mayor parte de esta zona. Mientras Yoshi come, coge otro caparazón para seguir volando. En caso contrario tendrías que desplazarte a pie, lo que sería duro para ti. Vigila los Koopas que lanzan caparazones por toda esta zona. Lleva contigo el Bloque Conmutador hasta la siguiente tubería y golpéalo para encontrar un bloque con una Super Estrella (o golpéalo cuando esté sobre el suelo y corre rápidamente hacia la Super Estrella); luego corre por el resto de esta zona mientras eres invencible. Cerca del final, para alcanzar la meta, tendrás que saltar y rebotar encima de un Koopa volador; por lo tanto deberás esperar a que se termine tu imbatibilidad, puesto que en caso contrario, cuando le derribaras, te encontrarías con que tú corrías la misma suerte.

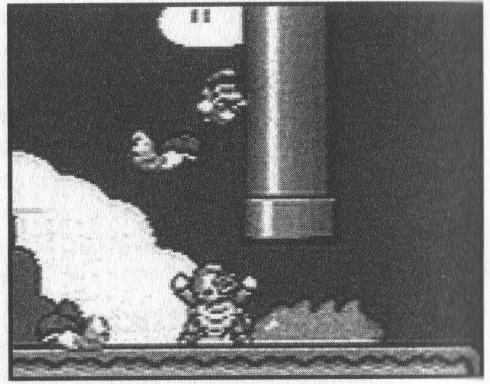
★ **Groovy**: Yoshi está sobre el primer bloque. Utiliza el caparazón del primer Koopa para golpear el bloque y liberar a Yoshi. Coge (o cómete) la Super Estrella que está en el Bloque con el Power-Up, a continuación corre hacia la derecha para recoger abundantes puntos y una vida extra. Si alimentas a Yoshi con las dos manzanas rojas que hay en esta zona, pondrá un huevo del que saldrá una nube. La nube deja caer unas caras sonrientes que te hacen ganar una moneda por cada una que recojas. Dos Chucks Agresivos guardan la meta. Si resultas tocado, corre hacia la meta durante los pocos



*En Groovy, haz que Yoshi se coma las dos manzanas rojas para que incube esta nube que deja caer monedas.*

segundos en que seas invencible.

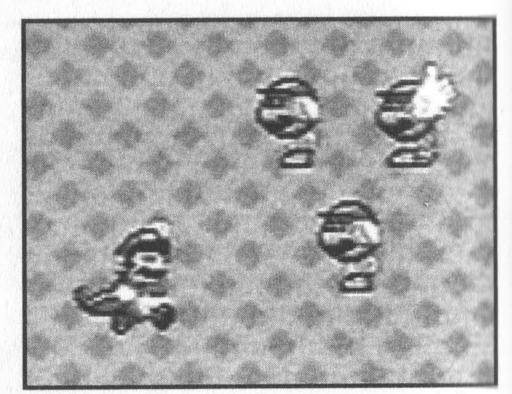
★ **Mondo**: Resulta difícil luchar desde el agua con el Sorprendente Hermano del Martillo Volador. Desplázate rápidamente para conseguir colocarte debajo de él, después rebota contra él desde abajo. Si regresas a Groovy y coges a Yoshi puedes comerte los peces para apartarlos de tu paso. También puedes dar, sin peligro para ti, golpes a los peces cuando la marea esté baja y estén retorciéndose sobre el suelo. El primer bloque amarillo oscilante contiene una seta con vida extra y puedes bajar por la tubería inferior de la izquierda para encontrar una sala de premios que contiene monedas.



*No te abalances sobre este Chuck a no ser que debas hacerlo. Lanza un caparazón o utiliza tu capa.*

★ **Indignante**: ¡Toma la capa y vuela por los cielos amistosos! Este nivel es difícil completarlo de cualquier modo que no sea éste. Wigglers y Bullet Bills han infestado esta zona, pero si cuentas con Yoshi podrás sobrevivir aunque no tengas la Capa.

★ **Divertido**: No podían hacer esta zona demasiado fácil... puesto que es la última. Regresa a Groovy para recoger un Yoshi y un Power-Up, entonces cómete un caparazón con Yoshi y salid hacia los cielos. Dos Hermanos Sumo te impedirán el paso cuando hayas llegado aproximadamente a la mitad del recorrido. El bloque de notas que está en el extremo de la derecha contiene una Super Estrella. Utiliza un caparazón o la Capa para golpear a los Hermanos Sumo, o derríbalos desde abajo. Coge un caparazón siempre que



*Cuando completes la Zona Especial, los colores del mapa cambiarán, y los Koopas llevarán puestas unas máscaras.*



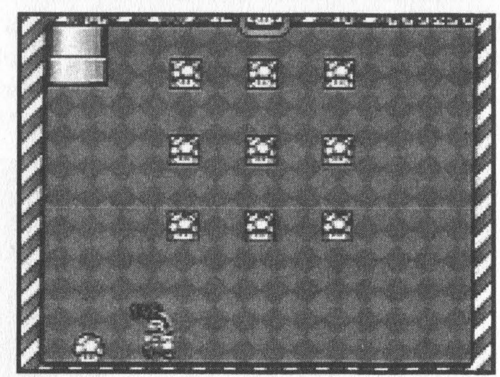


haya uno disponible para utilizarlo en el siguiente enemigo que veas. Un Chuck guarda el paso que hay bajo una tubería roja. Si lo pateas, solicitará un ataque aéreo de los Super Koopas. Golpéale con la Capa o con un caparazón (hay un Koopa a la izquierda). Cuando completes esta zona verás un mensaje escrito con monedas en la parte superior de la pantalla, que da una descripción muy buena de ti, en este momento. Cuando salgas verás otra Estrella que te transportará a la Isla de Yoshi, aunque esta vez los colores habrán cambiado. Cuando entres en cualesquiera de las zonas, también notarás otra diferencia importante: muchos de los personajes habrán cambiado. Ahora los Koopas llevan máscaras que tienen la cara de Mario, y los Bullets Bills disparan Pidgit Bills (pájaros). Aparte de estos cambios tan extraños de los personajes, el juego y todas las zonas siguen siendo iguales.

## ¡Secretos increíbles!

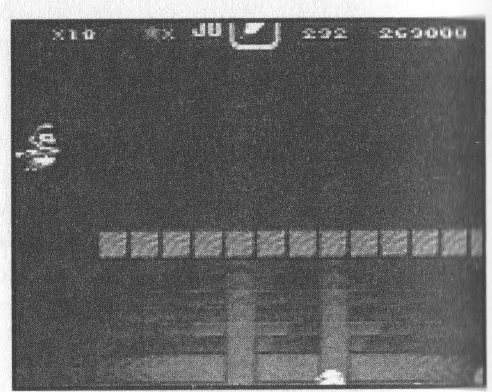
Si estás leyendo esta parte es porque tienes problemas para seguir vivo o para encontrar las 96 metas que hay en total; así que aquí van unos cuantos secretos importantes para que la aventura sea mucho más fácil.

★ **PREMIOS:** Cuando saltes a través de la cinta de cada meta, recibirás una Estrella con Premio (a mayor altura de la cinta recibirás más estrellas). Después de recoger 100 estrellas entrarás automáticamente en la Zona de Premios, donde puedes ganar hasta 8 vidas. El truco consiste en hacer que todos los bloques sean el mismo, y esto no es tan difícil como puede parecer. El secreto consiste en permanecer en un sitio (preferiblemente el centro) y saltar para golpear cada uno de los bloques cuando esté en una posición exactamente igual a la del último bloque que has golpeado. Si puedes conseguir el ritmo adecuado y golpear a cada uno según vayan pasando por encima de ti, todos ellos serán el mismo, y si es similar al bloque central recibirás ocho vidas. Si el bloque central es diferente, recibirás seis.

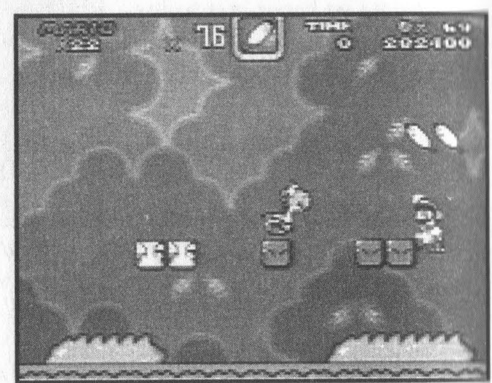


*Saltando con el ritmo adecuado puedes calificarte con una puntuación perfecta en la Parte de Premios.*

★ OBTENER HASTA 99 VIDAS: Si tienes problemas para permanecer vivo, o te gustaría tener **vidas extra** suficientes para que te duraran toda una vida y un acceso fácil a los Power-Up, hay algunas zonas que querrás visitar tan pronto como sea posible. La primera de ellas está en las **Praderas de los Donuts.** La **Zona de Máximo Secreto** está directamente encima de la primera Casa Fantasma. En su interior hay una sala donde no hay enemigo alguno, y todas las **vidas extra, Yoshis, Setas** (para convertirte en Super Mario), **Flores** (para convertirte en el Fiero Mario) y **Plumas** (para convertirte en el Mario con Capa y capacidad de volar). Cuando hayas dado con la entrada (situada dentro de la **Casa Fantasma Donut**) puedes entrar tantas veces como quieras. Primero retrocede a las **Praderas de los Donuts 1** y pisotea el primer Super Koopa para conseguir la Pluma, después pulsa «Start» y luego «Select», para salir. Entra y sal otra vez para conseguir otra Pluma. Si todavía no eres un maestro en el arte de volar, para conseguirlo no hay una ocasión mejor que ésta. (Ver la sección de Praderas de los Donuts 1.) Entra en la **Casa Fantasma Donut.** Echa a correr inmediatamente (mantén el botón Y pulsado) y deténte antes de que llegues al final del piso. Regresa y corre hacia la izquierda, después pulsa y sostén el botón B para salir volando hacia arriba hasta un agujero del techo, próximo a la pared. Sin entretenerte, corre o vuela hasta el extremo derecho y déjate caer. Los cuatro bloques



*Vuela al piso superior de la Casa Fantasma Donut y ve hacia la derecha para encontrar la Meta Secreta.*



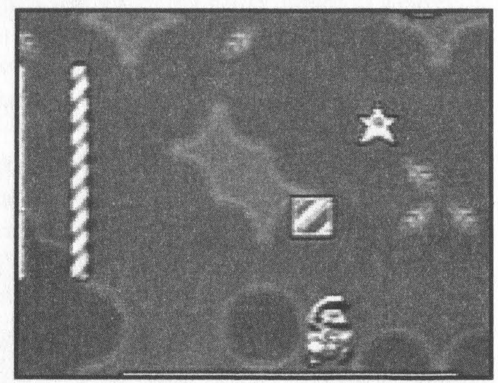
*La Meta Secreta de la Casa Fantasma Donut conduce hasta la Zona de Máximo Secreto.*





que hay allí contienen **vidas extra**, pero debes asegurarte de que entras por la puerta antes de que los fantasmas ataquen. Después de pasar saltando por la meta, se te mostrará la **Zona de Máximo Secreto** y tendrás ocasión de salvar el juego. Penetra en la Zona de Máximo Secreto, donde encontrarás cinco bloques. El bloque del centro tiene un **Yoshi**, pero si agarras a éste debes salir y volver a entrar, donde encontrarás una **Seta con vida extra.** Esto lo puedes repetir hasta que tengas tantas vidas como quieras. Tenlo presente cada vez que cierres tu Super Nintendo y vuelvas al juego que has salvado, que siempre lo harás teniendo cinco vidas; por lo tanto conviene que sólo cojas las vidas necesarias para jugar. Los bloques que hay a la derecha tienen setas, pero después de que hayas llegado a ser Super Mario, su contenido será de **Plumas.** Los bloques de la izquierda contienen **Flores,** y ya sabes que para muchas zonas las Plumas son lo que tiene el máximo valor. Recuerda que puedes llevar un objeto extra en tu contenedor que está en la parte superior de la pantalla.

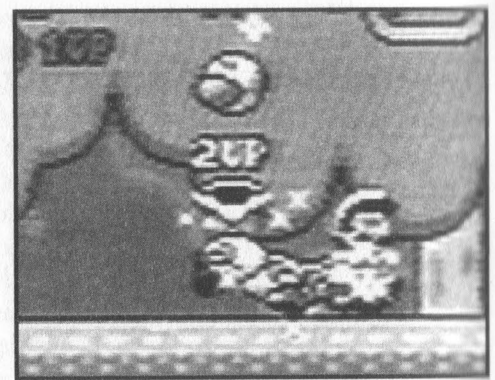
★ Entrar y salir repetidamente de la **Zona de Máximo Secreto,** puede resultar aburrido, pero hay unas pocas zonas donde puedes **acumular vidas con una rapidez mucho mayor.** La primera está en **Secreto Vainilla 2,** que viene a continuación de las Praderas de Donuts en la Cúpula Vainilla. Al principio de esta zona hay un inacabable suministro de Koopas. Entra en esta zona como el Mario provisto de Capa y lánzate al aire, después planea y ve a caer sobre un Koopa. Rebotarás sobre él y regresarás al aire. Sigue planeando y rebotando sobre los Koopas puesto que el número de tus puntos aumentan cada vez. Eventualmente, los puntos se convertirán en vidas extra, en tanto no toques el suelo.



*El Bosque de la Ilusión 1 es el sitio mejor para aumentar el número de tus vidas. Coge la estrella que está junto a la Puerta de la mitad del Camino...*

★ La segunda zona para acumular vidas está en el **Bosque de la Ilusión 1,** al que llegarás aproximadamente cuando estés a mitad de tu aventura. Resulta mucho más fácil que el truco de **Secreto Vainilla 2.** Entra y juega hasta llegar a la **Puerta de la mitad del Camino.** Inmediatamente

detrás de ella hay un **Bloque de Power-Up**, que varía rápidamente entre los distintos objetos que producen este efecto. Cuando veas la **Pluma**, salta y golpea el bloque. Cuando surja, cógela cuando se convierta en la **Super Estrella** (imbatibilidad), después corre inmediatamente hacia la derecha. Cuando te lances entre los enemigos, tus puntos se convertirán en **vidas extra**, y si consigues llegar hasta los **Wigglers** recibirás una **segunda vida extra** por cada impacto. Si ya has completado esta zona ¡no cruces la meta! Pulsa «Start» y «Select» para salir antes de llegar a ella, después entra otra vez para empezar en la Puerta de la mitad del Camino (a la izquierda del Bloque de Power-Up). Resulta fácil acumular más de una docena de vidas, y además puedes repetirlo siempre que quieras.



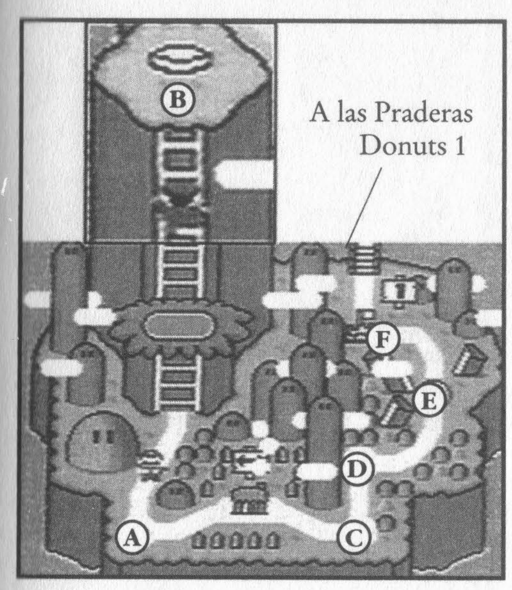

*Entonces corre hacia la derecha y recoge una vida extra, además de una segunda vida extra por cada Wiggler que hayas alcanzado.*

★ Si **echas de menos algunas de las 96 metas**, comprueba en las páginas que siguen los mapas completos donde se ven cada uno de los trayectos a seguir. Y uno de los caminos que más induce a error está en la zona comprendida entre el Bosque de la Ilusión 1 y el Bosque de la Casa Fantasma. Cada una de éstas tiene dos caminos; aunque uno que está en medio de ellas dos se superpone. Lo más probable es que si sólo te falta una meta, sea ésta. Entra en la Casa Fantasma y descubre las dos salidas (una muy próxima a la otra), después entra en el Bosque de la Ilusión y haz lo mismo. Relee las secciones anteriores, en este capítulo, para tener más información al respecto.



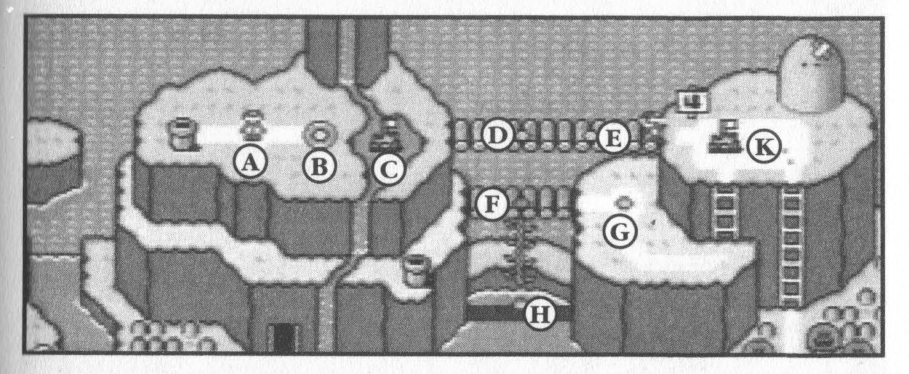


## LA ISLA DE YOSHI - COMPLETA




| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| A | 1 | Isla de Yoshi 1 |
| B | 1 | Palacio del Conmutador amarillo |
| C | 1 | Isla de Yoshi 2 |
| D | 1 | Isla de Yoshi 3 |
| E | 1 | Isla de Yoshi 4 |
| F | 1 | Castillo de Iggy |
| | 6 | TOTAL METAS |

## MONTAÑA DE LOS DULCES - COMPLETA

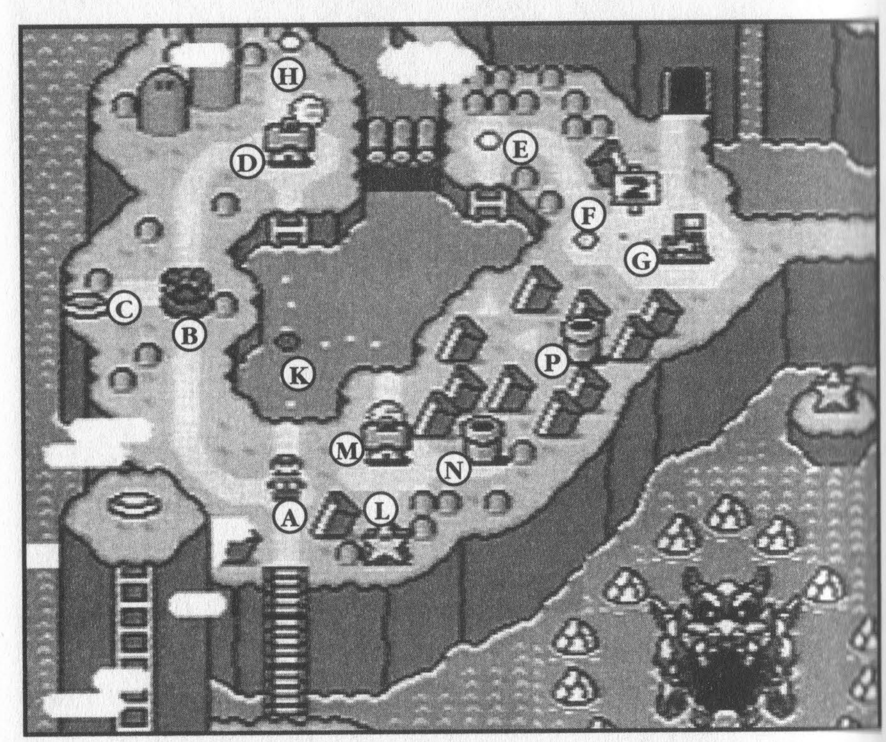



| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| A | 1 | Secreto Vainilla 2 |
| B | 1 | Secreto Vainilla 3 |
| C | 1 | Fortaleza Vainilla |
| D | 1 | Puente Mantequilla 1 |
| E | 1 | Puente Mantequilla 2 |

| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| F | 2 | Zona del Puente de Queso |
| G | 1 | Montaña de los Dulces |
| H | 1 | Lago de Soda |
| K | 1 | Castillo de Ludwig |
| | 10 | TOTAL METAS |

MAPA COMPLETO DE
LA TIERRA DE LOS
DINOSAURIOS CON
96 METAS

## ISLA DONUT - COMPLETA

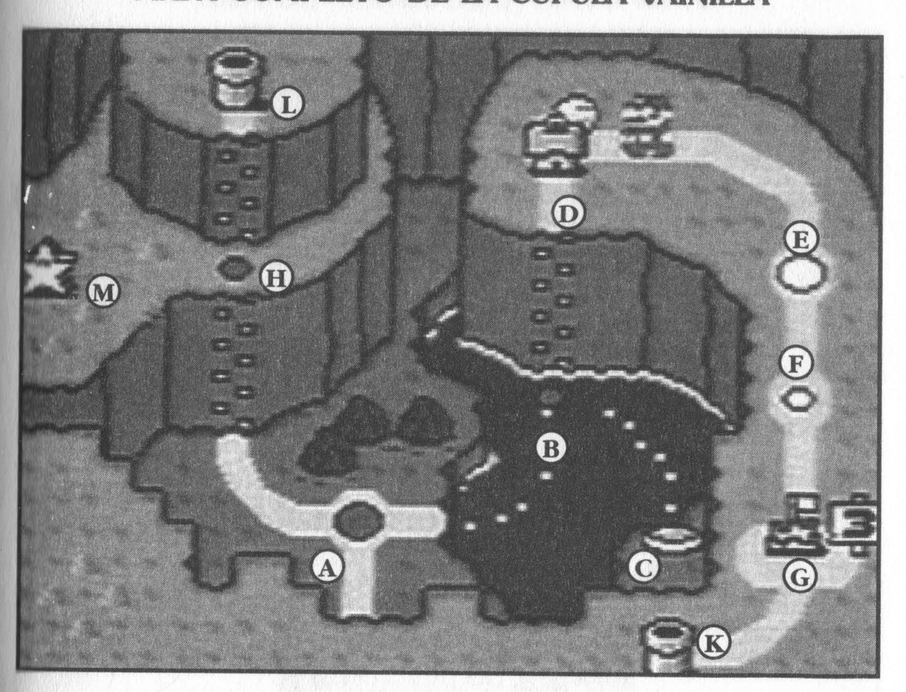



| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| A | 2 | Praderas de los Donuts 1 |
| B | 2 | Praderas de los Donuts 2 |
| C | 1 | Palacio del Conmutador Verde |
| D | 2 | Casa Fantasma Donuts |
| E | 1 | Praderas de los Donuts 3 |
| F | 1 | Praderas de los Donuts 4 |
| G | 1 | Castillo de Morton |
| H | 0 | Zona de Máximo Secreto |
| K | 2 | Secreto Donut 1 |
| L | 0 | Camino Estrella |
| M | 2 | Casa Secreta Donut |
| N | 0 | Tubería a Secreto Donut 2 |
| P | 0 | Tubería a Secreto Donut 2 |
| | 14 | TOTAL METAS |



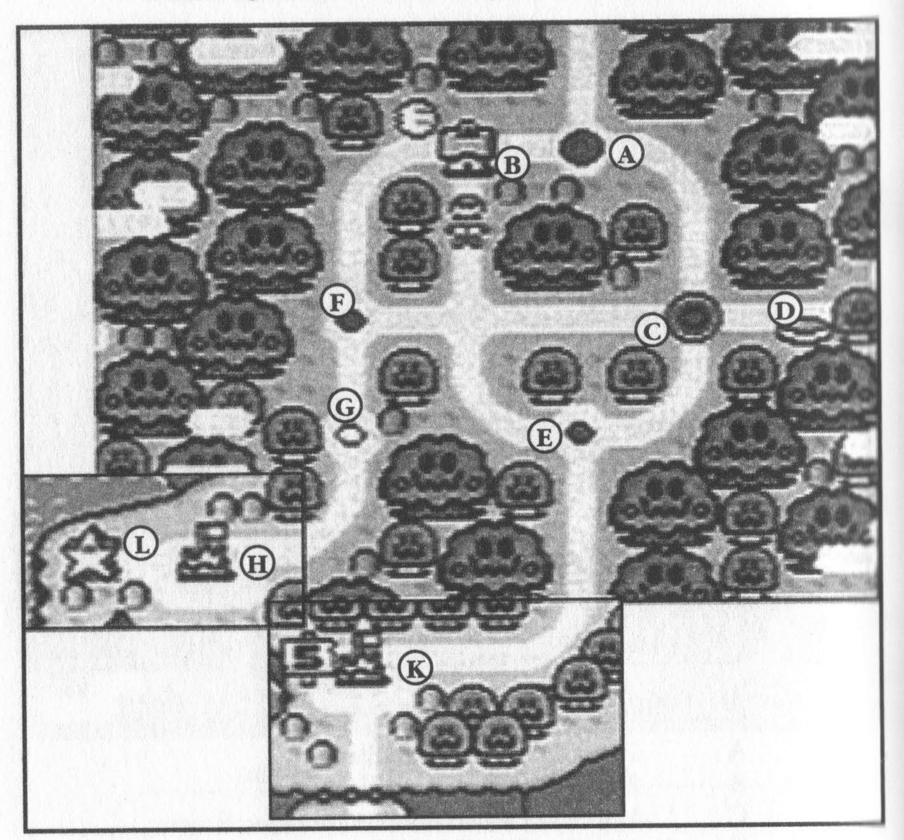


## MAPA COMPLETO DE LA CÚPULA VAINILLA




| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| A | 2 | Cúpula Vainilla 1 |
| B | 2 | Cúpula Vainilla 2 |
| C | 1 | Palacio del Conmutador Rojo |
| D | 1 | Casa Fantasma Vainilla |
| E | 1 | Cúpula Vainilla 3 |
| F | 1 | Cúpula Vainilla 4 |
| G | 1 | Castillo de Lemmy |
| H | 2 | Secreto Vainilla 1 |
| K | 0 | Tubería a Zona Puente de Queso |
| L | 0 | Tubería a Secreto Vainilla 2 |
| M | 0 | Camino Estrella |
| | 11 | TOTAL METAS |

## BOSQUE DE LA ILUSIÓN - COMPLETO

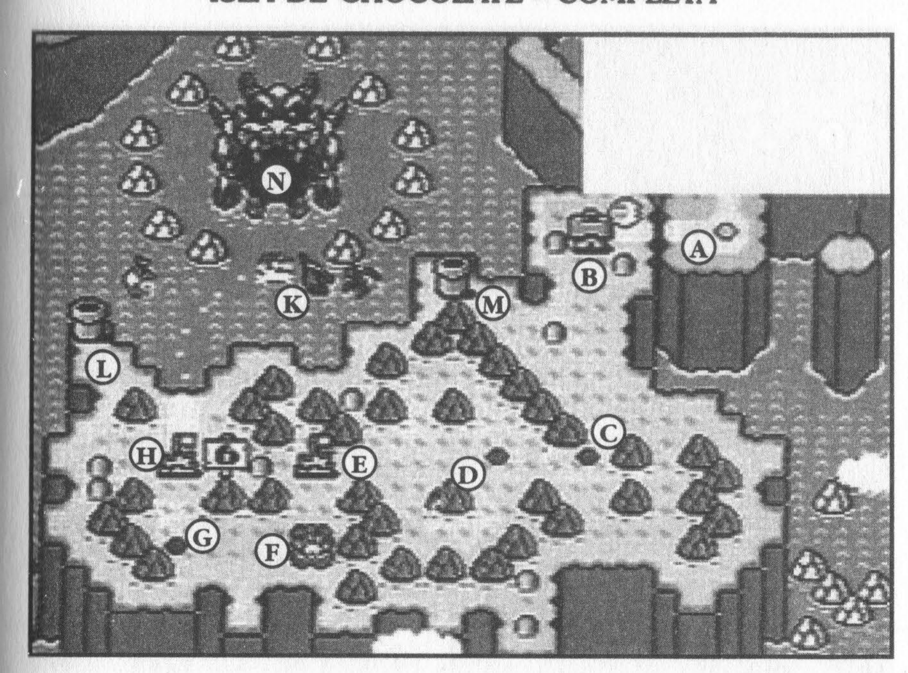



| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| A | 2 | Bosque de la Ilusión 1 |
| B | 2 | Casa Fantasma del Bosque |
| C | 2 | Bosque de la Ilusión 2 |
| D | 1 | Palacio del Conmutador Azul |
| E | 2 | Bosque de la Ilusión 3 |
| F | 2 | Bosque de la Ilusión 4 |
| G | 1 | Zona Secreta del Bosque |
| H | 1 | Fortaleza del Bosque 1 |
| K | 1 | Castillo de Roy |
| L | 0 | Camino Estrella. |
| | 14 | TOTAL METAS |



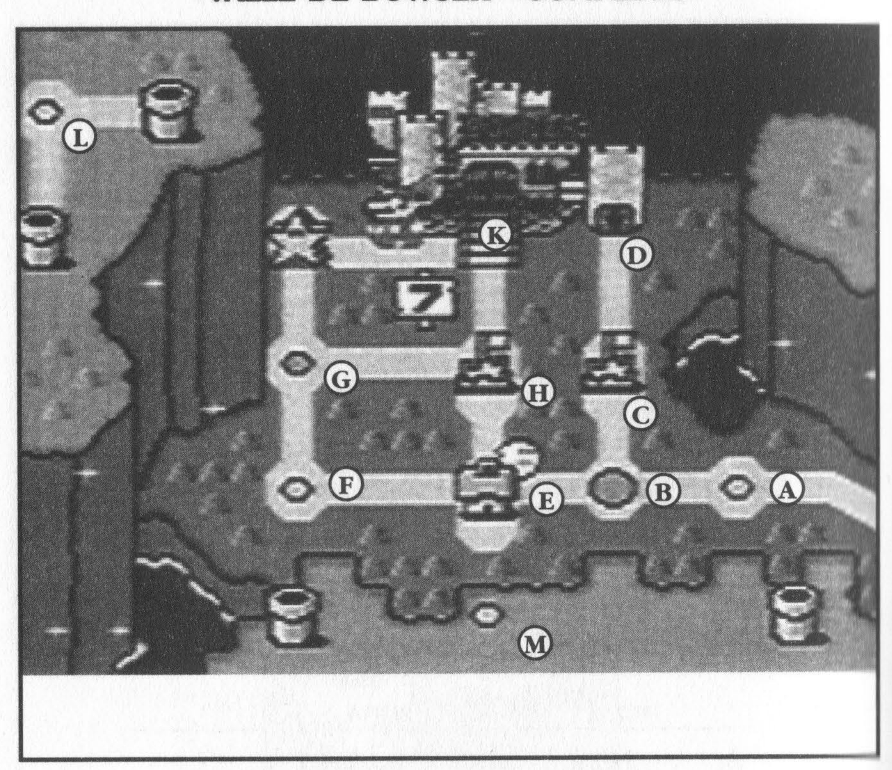


## ISLA DE CHOCOLATE - COMPLETA




| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| A | 1 | Isla de Chocolate 1 |
| B | 1 | Casa Fantasma de Chocolate |
| C | 2 | Isla de Chocolate 2 |
| D | 2 | Isla de Chocolate 3 |
| E | 1 | Fortaleza de Chocolate |
| F | 1 | Isla de Chocolate 4 |
| G | 1 | Isla de Chocolate 5 |
| H | 1 | Castillo de Wendy |
| K | 1 | Buque Fantasma Hundido |
| L | 0 | Tubería a Secreto Chocolate |
| M | 0 | Tubería a Secreto Chocolate |
| N | 0 | Entrada al Valle de Bowser |
| | 11 | TOTAL METAS |

## VALLE DE BOWSER - COMPLETO

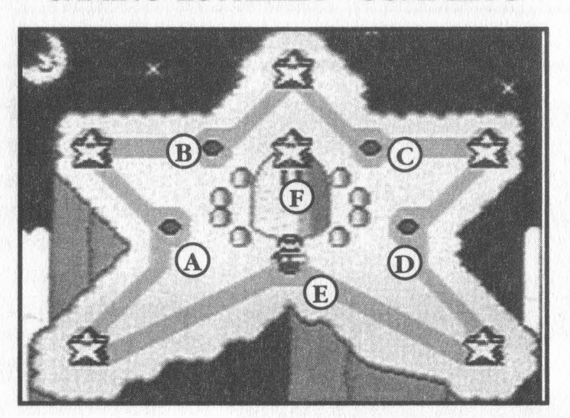



| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| A | 1 | Valle de Bowser 1 |
| B | 2 | Valle de Bowser 2 |
| C | 1 | Fortaleza del Valle |
| D | 0 | Puerta trasera a Bowser |
| E | 2 | Casa Fantasma del Valle |
| F | 1 | Valle de Bowser 3 |
| G | 2 | Valle de Bowser 4 |
| H | 1 | Castillo de Larry |
| K | 0 | Puerta Principal a Bowser |
| L | 1 | Secreto Donut 2 (tuberías a las Praderas de los Donut) |
| M | 1 | Secreto Chocolate (tuberías a la Isla Chocolate) |
| | 12 | TOTAL METAS |



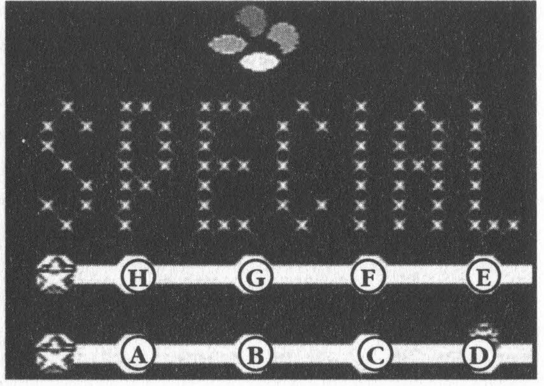


## CAMINO ESTRELLA - COMPLETO




| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| A | 2 | Mundo Estelar 1 |
| B | 2 | Mundo Estelar 2 |
| C | 2 | Mundo Estelar 3 |
| D | 2 | Mundo Estelar 4 |
| E | 2 | Mundo Estelar 5 |
| F | 0 | A la Zona Especial |
| | 10 | TOTAL METAS |

## ZONA ESPECIAL - COMPLETA




| | METAS | ZONA |
|---|---|---|
| A | 1 | Gnarly |
| B | 1 | Tubular |
| C | 1 | Camino Frío |
| D | 1 | Increíble |
| E | 1 | Groovy |
| F | 1 | Mondo |
| G | 1 | Indignante |
| H | 1 | Divertido |
| | 8 | TOTAL METAS |

# SUPER OFF ROAD

## DE TRADEWEST

### Introducción




*Gana dinero corriendo bien, después utilízalo para comprar suplementos que mejoren el rendimiento.*

Tradewest trae este clásico de los salones recreativos a la Super Nintendo, con unos gráficos que pueden equipararse a los de la versión arcade, y con un sonido superior a esta última. El juego muestra unos magníficos detalles en cada bache y desnivel que los camiones encuentran, y la música, como se ha dicho, es excelente (incluyendo aquel tema tan conocido de Toyota). Dos jugadores pueden competir simultáneamente, con un total de cuatro camiones en cada carrera. Incrementa la potencia de tu camión con parachoques, neumáticos, aceleración, velocidad máxima, o con nitroglicerina con la que conseguirás una aceleración rápida. El hecho de jugar contra un amigo hace que la partida sea mucho más divertida.

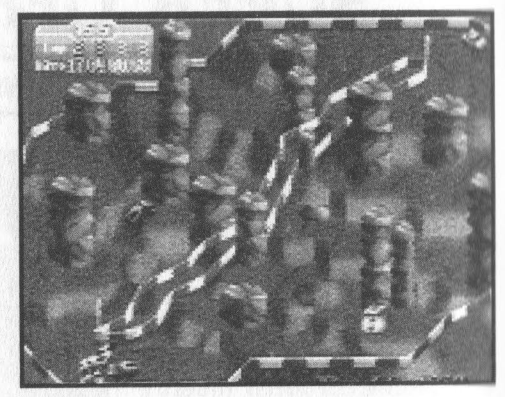
### Estrategias increíbles

★ **Dinero, dinero, dinero:** El dinero hace girar al mundo, y en «Super Off Road» hará que tu camión vaya como una seda (por el circuito, desde luego). Hay dos procedimientos para aumentar tu dinero en efectivo: 1) Cuando hagas una carrera, recoge los sacos amarillos con dinero que están sobre el pavimento de la carretera (uno o más de ellos aparecen al azar durante cada carrera); 2) gana dinero en cada carrera colocándote Primero (150.000 $), Segundo (100.000 $), o Tercero (50.000 $).

★ Cuanto más dinero recojas, más aprisa podrás reconstruir tu camión. Del mismo modo, cuanto más aprisa reconstruyas tu camión, más dinero podrás conseguir. Pero necesitas dinero para hacer dinero, lo que también parece ser un requisito en la vida real. ¿Por dónde vas a empezar? **Al principio compra una gran cantidad de nitroglicerina**, que te incrementará rápidamente tu velocidad. Utilizándola en los momentos

adecuados (en los tramos largos, donde no puedas chocar contra otro vehículo), podrás mejorar tu clasificación.

★ La eficacia de cada cosa que incremente el rendimiento está en proporción directa a la cantidad de dinero que se necesita para comprarla. El **Incremento Máximo de Velocidad** puede ayudarte para que vayas por delante de los otros camiones sin que necesites la nitroglicerina. Cuanto más la subas, a mayor velocidad correrá el camión. Es caro, pero vale la pena. Dedícate a aumentar ambas cosas: ésta y la Aceleración, siempre que tus fondos te lo permitan. Utiliza el dinero en efectivo que te quede para comprar nitroglicerina.



*Algunos camiones son más duros que otros. Resulta difícil evitar los pedruscos que hay en este escenario.*

★ **Inicia cada una de las carreras llevando al menos tres bidones de nitroglicerina**, y más, si es posible. Es lo más decisivo que puedes comprar hasta que puedas permitirte añadir otros artículos.

★ Durante la carrera presta atención a los **artículos con bonus** que aparezcan. Los sacos de monedas contienen entre 10.000 $ y 50.000 $, mientras que los bidones de nitroglicerina pueden hacerte ganar entre uno y cinco mil. Muchos artículos aparecerán cerca del lugar por donde pasas, lo que te permitirá cogerlos con facilidad con sólo que conduzcas barriendo una anchura mayor del camino.

★ Manténte exactamente delante de los otros camiones. No sólo les **bloquearás** para que no te adelanten, sino que además, si utilizan un bidón de nitroglicerina,



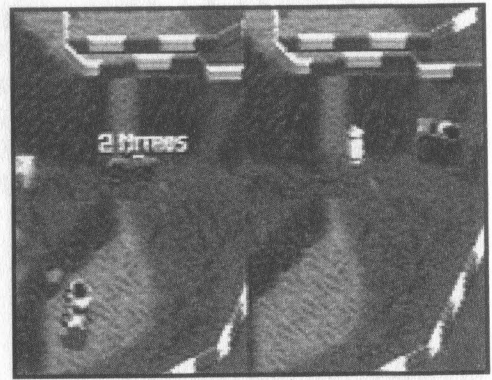
*Sitúa tu camión delante de los demás para impedir que te adelanten y para conseguir que te empujen hacia delante.*





recibirás la aceleración junto con ellos.

★ **Los «puntos de control»** están escondidos en cada pista. Si dejas de pasar por unas áreas determinadas, puedes quedarte sin el crédito correspondiente a una fase. No te inventes atajos, a menos que estén señalizados como tales. Asegúrate de que pasas alrededor de cada poste o barrera. Si sales despedido del camino o haces un giro erróneo, retrocede y pasa por el sitio por donde debieras haberlo hecho. Si alguna vez supones que eres el primero, el segundo o el tercero y resulta luego que eres el último, probablemente te has saltado un punto de control, o has intentado tomar un atajo ilegal.

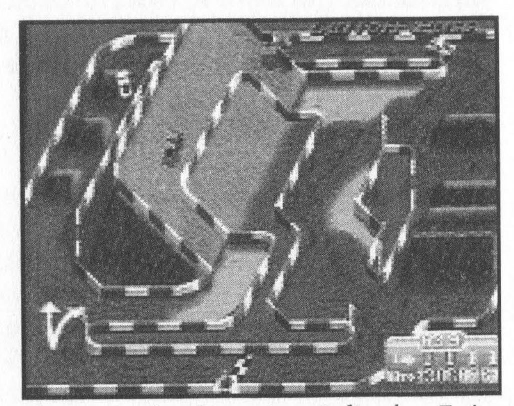


*Recoge sacos llenos de dinero, que contienen entre 10.000 y 50.000 $, y compra bidones de nitroglicerina que cuestan entre 1 y 5 créditos.*

★ **Durante un juego con dos jugadores**, si uno de ellos acumula elementos antes que el otro, pronto descubrirás que «el otro jugador» se queda colgado. Es casi imposible que pueda alcanzarte, aunque para que el juego sea más divertido, puede ser que quieras dejarle ganar algunas carreras para que pueda coger muchos dólares que incrementen su potencia hasta el punto que pueda desafiarte (¡y hasta es posible que sigáis siendo amigos!).

★ Cuando ya hayas aumentado al máximo tu rendimiento (cada uno lo hará seis veces mayor), puedes seguir comprando hasta **99 bidones de nitroglicerina**, que todavía serán útiles si llega a ocurrir que haces un trompo, o estás confuso temporalmente.

★ **Los botones L y R**, que están en la parte superior del



*Los atajos legales están señalizados. Evita virar saliéndote del camino obvio, para que no te penalicen.*

mando de control juegan un papel esencial en «Super Off Road». Utilízalos para realizar virajes cerrados alrededor de las curvas difíciles. Si recortas mucho en las curvas serás capaz de bloquear el paso a los otros vehículos para evitar que te adelanten. También puedes provocar que te embistan por detrás, lo que hará aumentar enormemente tu velocidad. Haz uso de ello mientras pulsas el mando de control, cada vez que vires.

## ¡Secretos increíbles!

★ CONTINUACIÓN INTERMINABLE: En el juego de un jugador, sólo puedes continuar dos veces (después de colocarte en cuarto lugar), después tienes que empezar de nuevo sin el dinero y los artículos añadidos que hayas comprado. Si el juego es de un único jugador, puedes asegurarte una posición alta si empiezas un juego de dos jugadores y dejas inmóvil el otro camión en la línea de salida (para que acabe en el cuarto puesto). Ten dispuesto el otro mando de control para que puedas seleccionar que quieres continuar corriendo y tomando la salida de la siguiente carrera. En el juego de dos jugadores, ambos pueden continuar cuantas veces quieran.



# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV

DE KONAMI

## Introducción

Como se esperaba, los Héroes del caparazón han vuelto, y te aseguro que nunca les habías podido ver en tu consola como ahora. La Super Nintendo ha traído a tu casa los videojuegos de las tortugas a un nivel nuevo, con unos gráficos que no sólo se parecen sino que son casi idénticos al juego de los salones recreativos *Tortugas en el tiempo*; lo único que falta es la opción de jugar cuatro jugadores, aunque todavía puedes jugar con dos jugadores simultáneamente. Incluso con el grado de dificultad alto, este juego resulta fácil, y con la opción de unas continuaciones extra muchos jugadores veteranos podrán terminar esta aventura después de haber jugado unas pocas veces. Sigue siendo un juego de impacto, especialmente cuando se juega ayudado por un amigo; y los jugadores más jóvenes disfrutarán desde el principio hasta el fin. ¡Cowabunga!

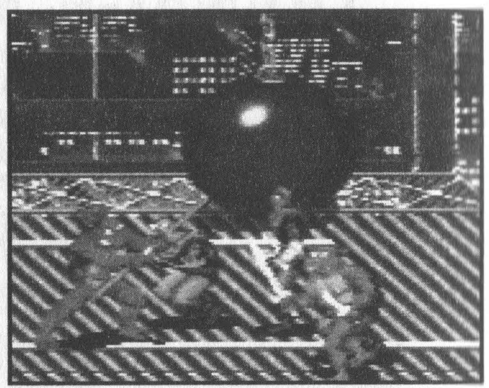



*¿Para qué ir a un salón recreativo si en casa puedes jugar el mismo juego (casi idéntico)?*

## Estrategias increíbles

★ Éste es un juego muy extenso, tiene 10 escenarios plagados de enemigos. A lo largo de cada una de las escenas hay muchos Esbirros de Shredder. Algunas veces lucharás con unos cuantos, pero habrá ocasiones en que estarás rodeado por ellos. Siempre se aplican las mismas reglas. Si estás demasiado tiempo en un lugar, serás atacado, por lo que **manténte en movimiento.** Si unos enemigos están a punto de atacar, sólo lo harán sobre una línea recta que va de izquierda a derecha, o viceversa. Con tal que des un paso hacia arriba o hacia abajo, antes de que se te acerquen, escaparás ileso. También has de **evitar acercarte directamente a los enemigos...** muévete siempre por encima o por deba-

jo de ellos y atácales cuando caigas sobre ellos desde arriba o desde abajo. Todos los personajes, incluyendo los Mousers, los Roadkill Rodneys, los Robots Walkers y todos los enemigos finales, te atacarán única y exclusivamente cuando estés directamente delante o detrás de ellos.



*Muévete hacia arriba o hacia abajo en línea recta para evitar que te ataquen muchos enemigos.*

★ Hay algunos sistemas de **ataque** que las tortugas pueden utilizar para derrotar a sus enemigos. Cada tortuga tiene su **ataque especial**, que puedes desencadenar pulsando simultáneamente los botones Y y B, aunque perderás energía cada vez que sea usado. Después que unos enemigos hayan quedado aturdidos mediante un ataque, puedes repartir tortas a diestro y siniestro situándote entre ellos y pulsando repetida y rápidamente el botón Y, o también puedes sostener pulsado el Y para **lanzarles** por el aire (¡pero sin que abandonen la pantalla de la televisión!). Entre todos, éste es el ataque más formidable, pero es de ejecución bastante difícil... ya que debes aturdir a los enemigos antes de realizar el lanzamiento. En la Escena 4 necesitarás arrojar a algunos enemigos para destruir la máquina robótica de Shredder, por este motivo debes practicar los lanzamientos durante el transcurso de las primeras escenas.

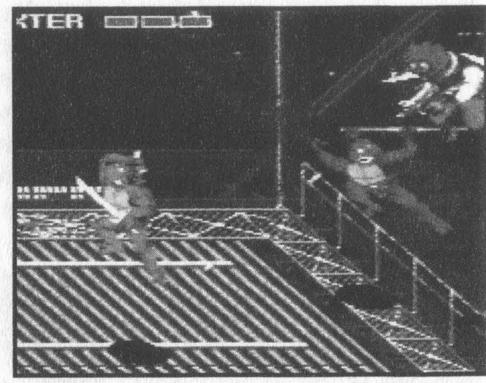
★ En muchas zonas de cada escena aparecerán **Pizzas**. No las cojas inmediatamente después de verlas. Si el juego es con otro, pulsa «pausa» (el botón de «Select») y comprueba cuál de los dos tiene una mayor necesidad de energía. La pizza no desaparecerá si se deja allí, por lo tanto, si no estás desesperado por falta de energía, lucha primero con los enemigos y después coge la pizza antes de hacer un scroll de la imagen, alejándote de donde estabas.

★ ESCENA 1 - GRAN MANZANA, LAS 3 DE LA MADRUGADA: Una gran bola está suspendida de una cadena cerca del inicio de esta escena. Se eleva, y luego choca violentamente contra el suelo. Mira dónde está su sombra para saber el sitio donde caerá a continuación, para apartarte de allí. Acto seguido, aparece **Krang** por el fondo. Es un ser amarillo descomunal y siente predilección por disparar láseres desde sus ojos



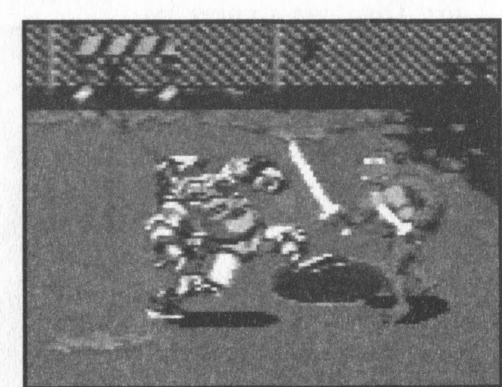


para dejar achicharradas a las tortugas. Salta ligeramente entre disparo y disparo de láser; por lo que no debes ponerte por delante de él cuando toca el suelo después de saltar. **Baxter Stockman es el primer enemigo final.** Entra volando por la derecha y va armado con una ametralladora. Bajará en picado, de un lado a otro, deteniéndose durante un momento para descargar algunos tiros de su arma. No pares de moverte y saltar para esquivar sus balas, después da una patada voladora a Baxter, cuando vuele bajo cerca de ti. Para saber dónde está, fíjate en su sombra; entonces colócate cerca de ésta y ejecuta una patada voladora. En el juego simultáneo, cada uno de los jugadores puede quedarse a un lado distinto de la escena y rápidamente saltar dando una patada.




*Presta atención a la sombra de Baxter, después colócate al otro lado, frente a él, y prepárate para atacarle dando un salto.*

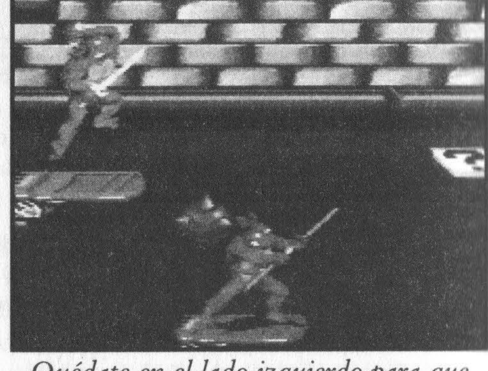
★ ESCENA 2 - EL BLUES DEL GATO CALLEJERO: No pierdes energía si caes por las bocas de cloaca, que son un lugar excelente para esconderte si estás bajo de energía mientras el otro jugador lucha con los enemigos. Los **Roadkill Rodneys** (que son unos cowboys robóticos, con lazo incluido) te darán algún susto con sus cuerdas. Desplázate hacia arriba o hacia abajo para apartarte de su paso, después salta para aproximarte a ellos y ataca con rapidez. Cuando llegues al final del callejón tendrás que luchar contra todo un ejército de Esbirros del Clan Foot para poder llegar hasta donde está **Metalhead,** una infernal tortuga robótica que está provista de brazos



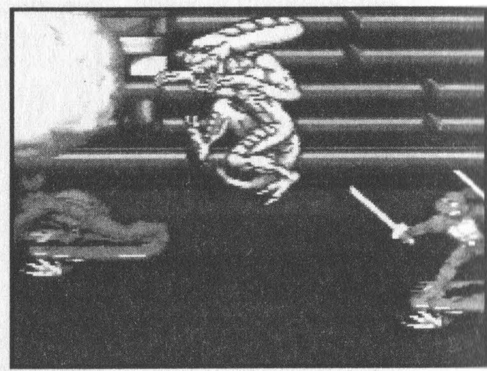
*Salta hacia Metalhead y atácale, inmediatamente, después salta para alejarte de él.*

telescópicos que pueden repartir puñetazos y patadas (y que pueden alcanzarte desde una distancia igual a la mitad de la pantalla). Apártate de su camino, después salta cerca de ella y ataca con rapidez. Si asoma el cañón láser que lleva en su pecho, recorrerá desde la parte alta a la parte baja disparando rápidamente. Apresúrate a ir a la parte inferior, después salta por encima de los rayos, hacia la parte superior de la pantalla. Cuando llegues cerca de ella, ataca tan rápidamente como tus dedos te lo permitan.

★ ESCENA 3 - SURFING EN LAS CLOACAS: Ésta es un **etapa con bonus**, pero en la que todavía puedes perder energía, por lo que has de ser cuidadoso. La pantalla hace un scroll de derecha a izquierda, haciendo que la mayor parte de los enemigos aparezcan por la derecha. Por lo tanto, lo más conveniente para ti es que te quedes a la izquierda para disponer de tiempo suficiente para reaccionar frente a los enemigos y obstáculos que aparezcan. Cuando llegues cerca de la mitad del tiempo de acción, hay un intervalo en el que no aparecen enemigos ni obstáculos. Dispónte a coger las cajas de pizza para obtener bonus de puntos y energía, a la vez que evitas las minas con pinchos que hay en el agua después de este intervalo. A continuación aparecen **los Monstruos Pizza** (unas criaturas de aspecto extraterrestre). Podrás verles nadar por el agua antes de salir despedidos para atacar. Retrocede y avanza por la pantalla dando unas patadas voladoras y al mis-



*Quédate en el lado izquierdo para que tengas tiempo suficiente para reaccionar ante los enemigos y los objetos.*



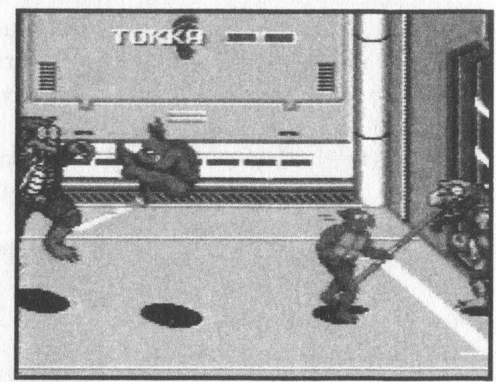
*Vigila las sombras que hay en el agua, que revelan por donde aparecerán los Monstruos Pizza.*



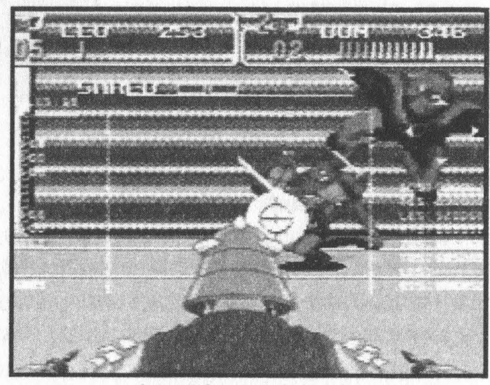


mo tiempo esgrime tu arma para atacarles. Cerca del final de este asalto recibirás bonus de puntos, de acuerdo con el número de enemigos y con los artículos que hayas recogido. El **enemigo final** aparece a continuación. Se trata de un mono montado en una moto de agua, y su nombre es **Rat King**. Su punto débil destaca claramente por una señal que está en la parte central delantera de su moto. Si mientras le atacas rápidamente te mantienes muy cerca de este punto, recibirás muy pocos daños. Cuando las bolas con pinchos que te lanza se crucen en tu camino, salta para esquivarlas.

★ **ESCENA 4 - TECNÓDROMO:** Esta escena corresponde a los mismos enemigos ya conocidos, entre los que sólo **Mouser** es un recién llegado. Pulsa rápidamente varias veces el botón de ataque si tienes un Mouser pegado a tu brazo. **El primer enemigo final es Tokka junto con Rahzar**. No son muy inteligentes... el hecho es que con frecuencia chocan accidentalmente uno contra el otro. Tokka exhala hielo, en cambio Rahzar despide llamas, y si te alcanza alguna de estas dos cosas, es muy probable que resultes atacado por ambas. Rahzar alzará sus brazos antes de atacar, pero Tokka no avisa. Resulta fácil vencerles mediante ataques repetidos y unas fintas rápidas. Cuando les hayas vencido, entrarás en un **ascensor**. Cuando llegues a cada uno de los pisos, se abrirán las puertas para permitir que tus enemigos te ataquen desde ambos lados. Los enemigos son los mismos



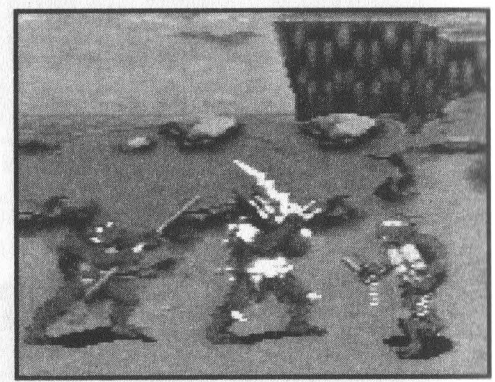

*Vigila si Rahzar levanta sus brazos antes de atacar, entonces asciende o desciende para eludirle.*



*Agarra los Esbirros del Clan Foot y arrójalos dentro de la máquina de Shredder.*

que en las escenas previas. Al salir del ascensor, al fondo verás a **Shredder.** Avanzará hasta situarse en primer plano, tapando toda la pantalla con su enorme cabeza. No representa una amenaza importante, metido en aquella máquina... sólo puede alcanzarte con sus garras... pero debes **coger enemigos y lanzarlos** contra la máquina para destruirla. Esto es francamente fácil si se está en los grados de dificultad Fácil y Normal, aunque en grado Difícil resulta verdaderamente complicado. Debes disparar al enemigo una sola vez para dejarle aturdido y poder cogerle y lanzarle. El problema reside en que los Esbirros del Clan Foot paran tus ataques con sus brazos, con lo que resulta difícil atontarles. Sigue desplazándote entre ellos, mientras les atacas rápidamente; después cuando se doblen por el dolor, acércate a ellos y mantén pulsado el botón Y para agarrarlos y lanzarlos. Shredder utilizará sus poderes para hacerte iniciar un viaje por el tiempo empezando por...

★ **ESCENA 5 -2.500.000.000.000 AÑOS ANTES DE CRISTO, TORTUSAURIO PREHISTÓRICO:** Los **pterodáctilos** que aparecen al principio de esta etapa, dejan caer huevos que explotan cuando chocan contra el suelo. ¡Manténte a buena distancia! Serás picoteado por algunos **dinosaurios corredores** a lo largo de esta escena. Es difícil esquivarlos porque aparecen con demasiada rapidez y ¡reducen tu energía a la mitad! Intenta saltar rápidamente antes de que aparezcan (después del primer pterodáctilo y cuando el color del terreno cambia regresando del púrpura al rojo). Vigila las **estacas que caen** cuando el color del terreno pasa del rojo al púrpura. Apenas podrás vislumbrarlas en la parte superior de la pantalla. **La caja de pizza** señalada con una bomba hace que tu tortuga sufra una mutación y empiece a girar rápidamente sobre su eje. Espera que haya pocos enemigos en la pantalla antes de cogerla.



*Resulta fácil atacar a Slash cuando participan dos jugadores.*

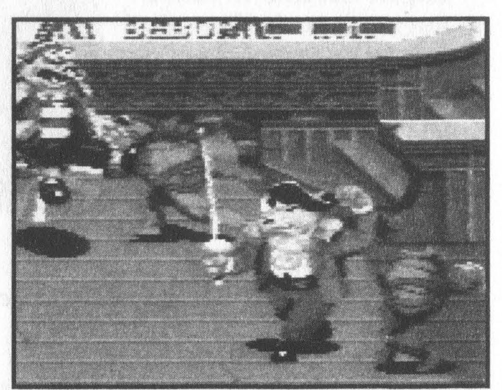
**Slash es el enemigo final de esta escena.** Falta poco para que se convierta en algo tan extinto como el resto de sus compinches. Tiene una espada muy afilada y criminal, que combina con saltos rodantes para





atacarte. Con rapidez, vete hacia arriba o hacia abajo para apartarte de su paso si intenta atacarte. Observa su modo de saltar y colócate de forma que puedas atacarle cuando llegue al suelo. Jugando con otro jugador podéis atacarle por ambos lados de modo rápido y reiterado para debilitarle en poco tiempo.

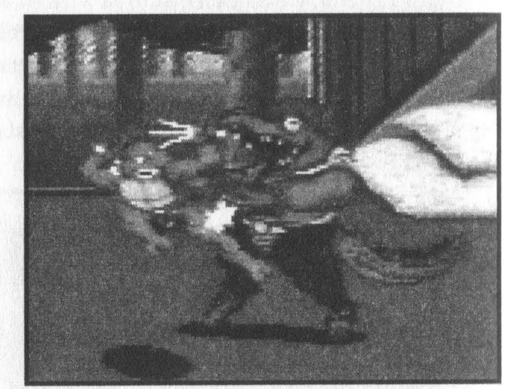
★ **ESCENA 6 - AÑO 1530 DESPUÉS DE CRISTO, CALAVERA Y TIBIAS CRUZADAS:** Vigila el suelo por si hay **escotillas** que se abren de pronto y hacen caer a tu tortuga en un estado de confusión. Los enemigos son los mismos de antes (cantidades ingentes de Esbirros del Clan Foot). Más adelante, en esta misma escena, serás atacado por un **barco pirata** que aparecerá al fondo mientras luchas con los Esbirros del Clan y con los Guerreros Pétreos. El barco dispara unas enormes **balas de cañón**, cuya sombra puede verse un instante antes de que caigan sobre la cubierta del barco (y sobre tu tortuga si no se desplaza inmediatamente). En una ocasión, cuando yo estaba jugando en esta escena, quedé bloqueado en la parte alta de la pantalla, cerca de la segunda caja de pizza. Si a ti te ocurre lo mismo, espera a que un enemigo te ataque y te haga caer, dejándote libre. **Bebop y Rocksteady son los enemigos finales** en esta escena. Se deslizan al bajar por las barandillas de la proa del barco, después atacan con una espada y un látigo. Bebob no se mueve tanto, lo que le hace más fácil para ser atacado. Rocksteady frecuentemente se lanza hacia delante tras su espada, pero unos cuantos saltos y unos ataques rápidos les derribarán en poco tiempo.



*Bebop se desplaza con mayor lentitud, por este motivo, atácale en primer lugar. Después concéntrate en Rocksteady.*

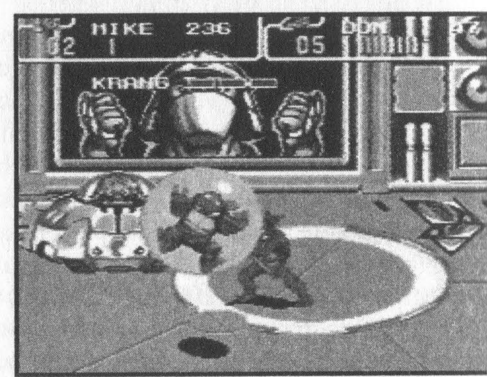
★ **ESCENA 7 - AÑO 1885 DESPUÉS DE CRISTO, ENTIERRA MI CONCHA:** En esta etapa irás en un tren de mercancías mientras luchas con los enemigos. No puedes caer entre los vagones, por lo que concéntrate sólo en luchar. También anda ojo avizor con los **barriles que caen** (sus sombras aparecen en primer lugar). El **enemigo final** es un caimán llamado **Leatherhead.** En esta zona, puedes coger la **pizza** en cualquier momento durante la lucha, o sea que debes guardarla para cuando la ne-

cesites. Si te pones directamente delante de Leatherhead, te atacará con golpes y coletazos. Dale una patada voladora saltando sobre él desde cierta distancia, o sitúate por encima o por debajo de él y atácale rápidamente cuando te abalances sobre él. Cuando esté sobre sus cuatro patas no puedes atacarle, o sea que debes mantenerte a distancia de él. Vigila también por si puedes ver las sombras de los **barriles que caigan** durante la batalla.



*No te quedes demasiado cerca de Leatherhead. Utiliza unas patadas voladoras desde una distancia segura.*

★ **ESCENA 8 - AÑO 2020 DESPUÉS DE CRISTO, LOS JINETES DE LA NOCHE DE NEÓN:** Esta etapa se parece mucho al juego *F-Zero*, aunque el manejo del volante es automático. Es una **etapa de bonus**, o sea que haz lo mejor que puedas para tumbar el número máximo posible de enemigos. Recoge los **Signos de Interrogación** mientras evitas las barreras de protección de plata, que están cerca de la señal de mitad de recorrido. Después de esta zona serás atacado con ametralladoras desde unos helicópteros. Salta inmediatamente para derribarlos. El **enemigo final** vuela por la línea del horizonte, que aparece al fondo, antes de aterrizar para atacar. Es **Krang**, y es más duro que los enemigos que has encontrado últimamente. Los ataques rápidos reiterados siguen siendo lo que mejor funciona, pero evita su puñetazo. Escupe bombas al aire, que llegan al suelo siguiendo una determinada cadencia, de uno a otro lado. Desplázate y salta para eludirlas.



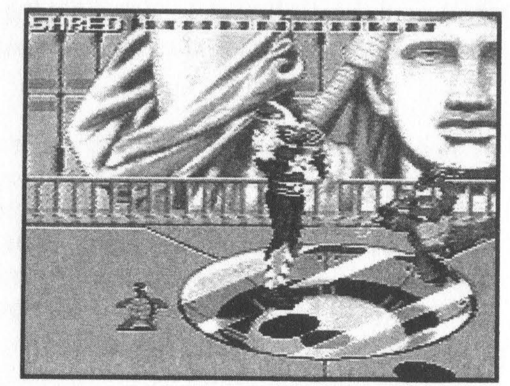

*Si te quedas quieto directamente a la derecha o a la izquierda del platillo, un cañón situado en una burbuja de plástico disparará contra ti.*

★ **ESCENA 9 - AÑO 2100 DESPUÉS DE CRISTO,**



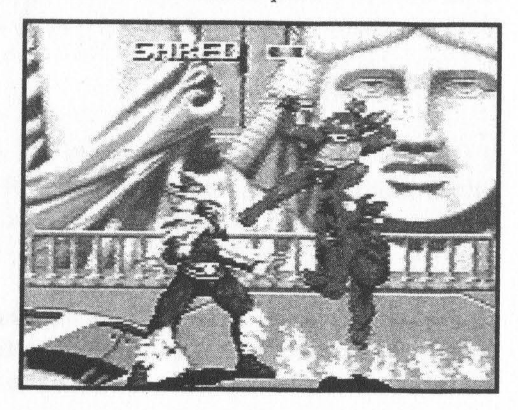


**BASE ESTELAR:** Los **Robots Walkers** son una nueva amenaza que aparece en esta escena. Asoman por el suelo para disparar rayos láser mientras se mueven con rapidez. Salta cerca de ellos y atácales rápidamente. También los **Guerreros Pétreos** irán armados con armas láser y unos lanzallamas más mortíferos, por lo que manténte a distancia segura y atácales rápidamente. Pon atención a la pared del fondo por si hay **cañones láser** que disparan un haz de rayos por toda la pantalla. Deberás eludirles mientras luchas con los enemigos que tengas más cerca. **El enemigo final es Krang.** Ha regresado en un mortífero platillo volante. Shredder vigila con júbilo desde la parte posterior con un monitor de TV. Para mandar el platillo fuera del cielo, la mejor forma de atacarle es con unas patadas voladoras. Nunca te pares directamente a la izquierda o a la derecha, porque el cañón de la burbuja de plástico dispararía contra ti. Durante la última parte de la batalla, el platillo dejará caer unos Robots Walkers, que podrás destruir más fácilmente si te mueves con rapidez.




*Shredder posee un ataque rápido y al azar. La única forma de derrotarle es hacer lo mismo que él.*

★ **ESCENA 10 - 1992 DESPUÉS DE CRISTO, TECNÓDROMO - EL CHOQUE DE CAPARAZONES FINAL.** No es gran cosa como nivel, pero es difícil. Sólo hay un enemigo, Shredder, con el que ahora deberás luchar en su nueva forma de **«Super Shredder»**. Se puede mover con gran rapidez, mientras se transporta instantáneamente de uno a otro lado de la pantalla. Un vistazo rápido a la parte alta de la pantalla te indicará cuánta energía tiene este individuo. En la modalidad de dos jugadores, puedes proseguir el juego sin tener que empezar desde el mis-



mísimo principio, lo que hace que esta batalla resulte muy fácil. Mientras te queden algunas continuaciones posibles serás capaz de derrotarle sin problemas. Los ataques rápidos y las patadas voladoras siguen siendo lo mejor. Te ataca con hielo, fuego y armas de tipo láser, lo que hace casi imposible atacarle sin perder energía. Si consigues derrotarle en el grado Difícil, serás obsequiado con una secuencia final MUY EXTENSA, con secuencias de animación, créditos, una música maravillosa y la presentación de todos los personajes.



# ¡SECRETOS INCREÍBLES!

## UNA SELECCIÓN DE LOS MEJORES TRUCOS Y CÓDIGOS DE ACCESO

### Actraiser

*Modo Profesional* - Cuando hayas completado el juego puedes acceder al modo profesional en la pantalla del título. En esta modalidad podrás jugar a lo largo de todas las escenas sin una sola de las secuencias del simulador.

### Arcana

*Seleccionar Capítulo* - En la pantalla de títulos, aprieta Abajo, Select, Select, X, Y, Select, Select, Botón L, Botón R, Select, Select, Izquierda, Derecha, Arriba. A continuación pulsa A para tener el Capítulo 2, B para el Capítulo 3, X para el Capítulo 4, o Y para el Capítulo 5.
*Sala de sonido* - Para comprobar las fantásticas melodías, mantén apretados los botones L y R cuando estés en la pantalla del título, y aprieta B.

### Darius Twin

*Primer Nivel Fácil* - Si colocas tu nave sobre los últimos números de tu puntuación podrás volar de principio a fin por el primer capítulo sin resultar herido, aunque tendrás que luchar con el enemigo final.
*49 Vidas Extra* - En la pantalla de Opción, mantén apretados los botones L y R, y aprieta Select y Start en el mando de control 1.
*Demostración sin enemigos* - Consigue una puntuación elevada y entra tus iniciales como ZZT.

### Earth Defense Force

*Fantástica Pantalla de Título* - Para ver una variante de la pantalla de título, apaga tu Super Nintendo, luego mantén pulsados Start y Arriba en el mando de control 2. Conecta la Super Nintendo mientras mantienes ambos botones pulsados.

### F-1 ROC

*Test de Música* - En la pantalla del registro de tu nombre entra OTO y pulsa Start. Utiliza los botones A y X para cambiar el número de la melodía (hay 18 diferentes). Aprieta Start para escucharla.

### Gradius 3

*Créditos extra* - Si puedes pulsar X con la rapidez suficiente durante la presentación de la pantalla del título (un controlador provisto de fuego rápido sería una gran ayuda) recibirás 9 créditos.

*30 Naves Extra* - En la pantalla del título mantén apretado Izquierda y pulsa A tres veces.
*Modo Arcade* - Entra en la pantalla de Opción y desplázate hasta el Nivel de Juego. Entonces pulsa A rápidamente hasta que aparezca la palabra «Arcade».
*Super Demo* - En la pantalla de introducción mantén pulsado el botón A hasta que empiece la demostración.
*Incremento de la Energía* - Pausa y aprieta Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, botón L, botón R, botón L, botón R, B, A, y entonces Start. Para divertirte prueba el código «clásico»: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A y entonces Start.
*Reset con el Mando de Control* - Si quieres hacer Reset en el juego sin tener que echar a correr hasta la Super Nintendo, mantén pulsado L, R y Start, después aprieta Select.

## Hyper Zone

*Test de Sonido* - En la pantalla del título mantén pulsados los botones L y R para entrar en el test del sonido.
Aprieta los botones L o R para seleccionar un sonido, después pulsa A para escucharlo.

## The Legend of the Mystical Ninja

*Códigos de Continuación* - Para continuar con **Kid Ying:**
**Zona 1:** ΔL&lpl; **Zona 2:** h8HTYX; **Zona 3:** +ZH676; **Zona 4:** zdh1Δ1; **Zona 5:** <q!t4t; **Zona 6:** W:qLXL; **Zona 7:** PJ?VxV; **Zona 8:** Z+<HWH; **Zona 9:** q<h@l@.
Para continuar con **Dr. Yang, Zona 1:** VyNKKK; **Zona 2:** 1t">D<; **Zona 3:** vYH%9%; **Zona 4:** 66V!?!; **Zona 5:** K4dJgJ; **Zona 6:** dzg+P+; **Zona 7:** LΔMQqQ; **Zona 8:** j/>?$?; **Zona 9:** DNb$%$.
Para continuar en el **modo para dos jugadores, Zona 1:** 12-;/:2; **Zona 2:** :jz20"; **Zona 3:** zV102!/; **Zona 4:** n♥xBGby; **Zona 5:** &fL=♥ @5; **Zona 6:** QPwmk5R; **Zona 7:** !Kqyp-"; **Zona 8:** Δ?/km9Km; **Zona 9:** t#Δ97Rv.
Clave de Acceso para el modo Super Dos-Jugadores:

$BGwj 5h%Z+ %0Rmb
72jxx =wjbb q#52x

## Magic Sword

*Pantalla de Opciones Especiales* - Conecta los dos mandos de control y pasa a la pantalla Opción. Ve al «Exit» con el mando 1 pero no aprietes ningún botón, después mantén pulsados los botones L y R con Start en el mando 2. Sigue pulsándolos mientras aprietas Start en el mando 1. Este truco funcionó en la versión prototipo del juego, y esperemos que funcionará igualmente bien en la versión definitiva.





## On The Ball

*Claves de acceso* - Entra estas claves de acceso para empezar en cada uno de los otros campos: Campo 2 = MHWYR; Campo 3= HCCWD; Campo 4 (final) = WRJMH.

## Rival Turf

*Configuración del Nombre del Personaje* - Consigue una puntuación alta y entra tu nombre como «CHRCONF». Has entrado una Configuración de Nombre del Personaje que te permitirá cambiar los nombres de todos los personajes. Pulsa Start para iniciar el juego, con los cambios ya efectivos.

## Sim City

*Toneladas de Fondos* - Inicia un juego y gasta todo tu dinero en comprar únicamente Cuartelillos de Policía y de Bomberos, luego compra tendidos de vía hasta que llegues a 0$. Cuando aparezca la pantalla de Información de Impuestos, mantén pulsado L mientras haces desaparecer la pantalla. Sigue apretando el botón L y vuelve a entrar la pantalla de Información de Impuestos, entonces deja fijados los presupuestos de Transporte, Bomberos y Policía en el 100%. Haz desaparecer la pantalla de Información y suelta el botón L. ¡Al cabo de pocos segundos tu dinero aumentará desde 0$ a casi un millón de dólares!

## Smart Ball

*Saltarse escenas* - Es un gran juego, pero si se empieza por el primer escenario resulta muy frustrante, y no siempre es conveniente dejar conectado permanentemente tu Super Nintendo para poder continuar más tarde (especialmente si quieres jugar con un juego diferente). Cuando en la pantalla de título aparezca «Push Start Button» (aprieta el botón Start), pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Select, Start. Puedes seleccionar hasta la escena 4-A.

## Super Ghouls 'N Ghosts

*Selección de escena/Test de sonido* - En la pantalla de Opciones mueve el cursor para salir, en el mando de control 2 aprieta al mismo tiempo el botón L y el Start, después pulsa Start en el mando de control 1. Después de seleccionar una de las melodías (D5-EA), selecciona B5 para cambiar los sonidos musicales en sonidos de batería.

## Super R-Type

*Selección de Nivel* - En la segunda pantalla de títulos mantén pulsado el botón R y aprieta «Arriba» nueve veces. Deberás escuchar un ruido. Inicia el juego y pulsa Start para ponerlo en pausa.
*Selección de Armas* - En la pantalla de títulos aprieta Abajo, botón R, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo. Oirás un sonido de timbres. Pulsa A para el Láser, B para el Láser de Aire a Superficie, X para el Láser Reflectivo, o Y para el Láser Extensivo. Cuando hayas elegido tu arma, pulsa A para los Misiles Autodirigidos, R para la Mega Bomba, o X para los Misiles Aire a Superficie.

## Super Smash TV

*Prueba de sonido* - En la pantalla de título (en la que seleccionas uno o dos jugadores), aprieta los botones L, R, L, L, R.
*Vidas extra/Continuaciones* - En la misma pantalla de título a la que acabamos de referirnos, pon la selección en el nivel de habilidad. Aprieta el botón L durante un segundo, sigue pulsándolo mientras haces lo mismo con el botón R. Finalmente, mientras pulsas los dos botones, aprieta Arriba en el mando de control para entrar en una pantalla especial. Puedes seleccionar hasta 7 vidas y hasta 7 continuaciones.
*Salas Secretas* - Hay tres salas secretas en las que puedes entrar, que no estarán indicadas por las luces de salida. Primero debes despejar la habitación, y luego correr hacia la derecha por la puerta de salida. Cada una de las habitaciones que conducen a la habitación de bonos están en la esquina inferior derecha del mapa. Arena 1: «Carnicería total»; Arena 2: «¡Manada de búfalos próxima!»; Arena 3: «¡Habitaciones secretas cercanas!»
*Cúpula del Placer* - Para entrar en la Cúpula del Placer debes estar en posesión de diez llaves. Después de despejar la habitación «Have Enough Keys», cerca del final del juego, pasa corriendo por la puerta del fondo.
*Selección de Circuito* - ¡Puedes elegir cualquiera de los niveles..., incluso el de los enemigos finales! En la pantalla de Opción, aprieta Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, botón R, botón L. Oirás que el locutor grita «¡Bingo!». Inicia un juego de uno o de dos jugadores, después elige tu nivel.

## Thunder Spirits

*Modo de Configuración* - Mantén pulsados Select y Start cuando aparezca la pantalla de título, para alcanzar unas opciones especiales en la dificultad, fuego rápido, música, y algo más.

## U.N. Squadron

*Fijar la Dificultad Extra* - Debes ir a la pantalla de Opción y colocar el nivel de dificultad mediante el mando de control 1, después mantén pulsados A y X en el mando de control 2. Mientras sigues oprimiendo estos dos botones en el mando 2, cambia el grado de dificultad con el mando 1, hasta que veas un nivel llamado «Gamer».





## Ultraman

*Pantalla de Opción* - Mantén pulsados Select y Start en la pantalla de título.

## Universal Soldier

*Claves de Acceso* - Escenario 1-2= BZCXD; Escenario 1-3= FWGVH; Escenario 2-1= MRKSN; Escenario 2-2= PRGMP; Escenario 2-3= TCMCB; Escenario 3-1= QWYRW; Escenario 3-2= BCMVG; Escenario 3-3= XVXVX; Escenario 4-1= QWRTY; Escenario 4-2= KBRDS. ¿Habrá alguna razón especial para que las dos últimas claves parezcan tener un significado (ya que Qwerty Keyboards, en inglés, se dice de la disposición de teclado más frecuente en las máquinas de escribir y en los ordenadores)? Son las cosas que te hacen avanzar... hummmm.

## WWF Super Wrestlemania

Cuando la energía de tu oponente haya quedado por debajo de la mitad, túmbale sobre la colchoneta y pulsa X para inmovilizarle inmediatamente pulsa Up mientras tienes pulsado Y para bloquear la inmovilización. Hasta llega a funcionar en un juego para dos jugadores, pero no en las opciones de Surrinor Series o de Tag Team.

## Wanderers From Y's

*Modalidad Imbatibilidad/Modo Debug* - Cuando ya hayas empezado y salvado un juego, pulsa Reset y espera hasta que aparezca por completo el logotipo de American Sammy. En el mando de control 2 aprieta Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Select, Start antes de que desaparezca el logotipo. Prosigue con tu juego, después pulsa Select para hacer aparecer la subpantalla. Aprieta Start en el mando 2, y si has hecho bien todo esto aparecerá en pantalla «Debug» junto al Status en el menú.
*Test de sonido* - Durante el transcurso del juego haz aparecer la subpantalla pulsando Select, después aprieta Start o Select en el mando 2.

# Los increíbles secretos de la Super Nintendo

## ¡Secretos y estrategias completas para los juegos más candentes!

- Lemmings
- Out Of This World
- Pilotwings
- Street Fighter II
- Super Adventure Island
- Super Battletank
- Super Double Dragon
- Super Mario World
- Super Off Road
- Teenage Mutant Ninja Turtles IV

## Secretos especiales y estrategias rápidas para otros 22 juegos.

- Este libro es una guía del comprador: incluye detalles del desarrollo de todos los programas.
- Formato de fácil lectura y máxima claridad para que el libro pueda utilizarse como manual de consulta rápida.
- Más de 200 fotografías: enemigos finales, monstruos, trucos...
- Todos los juegos están analizados hasta el final.
- Códigos de acceso y combinaciones de teclas para conseguir vidas infinitas, pasar niveles...
- Todos los puntos débiles de monstruos y guardianes hasta el último detalle.
- Técnicas de supervivencia.
- Todos los enigmas resueltos.





ISBN 84-406-4446-9
9 788440 644466
85010072